MEGA Soluções

Suplemento da Mega Score Nº 62. Não pode ser vendido separadamente.

Hogs Of War
Solução PC-CD ROM

In Cold Blood
Solução PlayStation

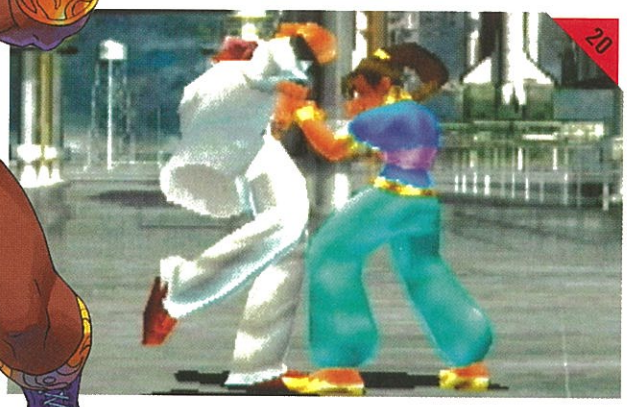
Ground Control
Dicas PC-CD ROM

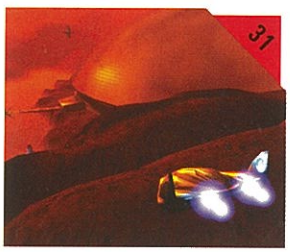
Street Fighter EX 2 Plus
Dicas PlayStation

Truques para vários sistemas:

Age Of Empires 2: The Conquerors • Icewind Dale • Metal Fadigue • Daikatana • Dino Crisis • MDK 2 • e muito mais...

Sumário





Soluções

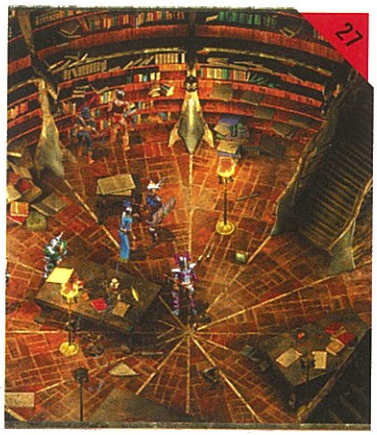
Hogs Of War (PC)	3
In Cold Blood (PS)	8

Dicas

Ground Control (PC)	24
Street Fighter EX 2 Plus (PS)	20

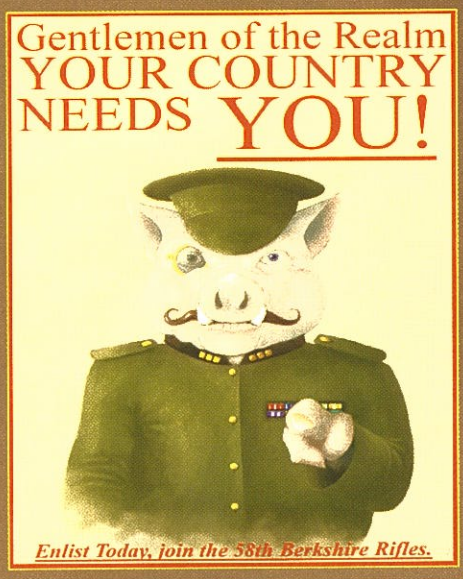
Truques

Age Of Empires 2: The Conquerors (PC)	29
Chase The Express (PS)	29
Daikatana (PC)	30
Dark Reign 2 (PC)	31
Dino Crisis (PC)	28
ECW Anarchy Rulz (PS)	31
Fur Fighters (DC)	27
Icewind Dale (PC)	27
Jeremy McGrath Supercross 2000 (PS)	27
Magical Racing Tour (PS)	27
MDK 2 (DC)	29
Metal Fatigue (PC)	27
South Park Rally (PS)	28
Test Drive 6 (PC)	31
The Misadventures of Tron Bonne (PS)	30
Vampire: The Masquerade - Redemption (PC)	31



PORCOS NA GUERRA

Depois das minhocas, chegou a vez de controlarmos um grupo de porcos na demanda pela conquista mundial. Munidos de um arsenal bélico surpreendente, caminhamos pelos níveis, abatendo os porcos inimigos, tomando posse das suas reservas alimentares. Não contando com gráficos de cortar a respiração, este jogo prima sobretudo pela originalidade. Mas atenção, planeie depressa a sua táctica pois cada jogada tem apenas 90 segundos.



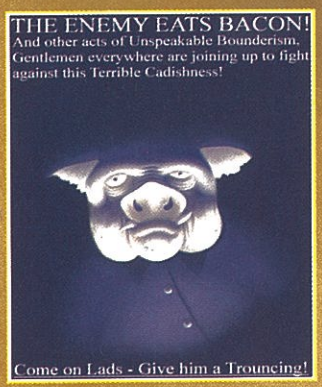
CARREIRAS E RANKINGS

Enquanto desempenha as missões, irá ser premiado com pontos promocionais (PP) que podem ser usados para fazer avançar os seus soldados através dos rankings de quatro especialidades diferentes. É importante recolher todos os pontos promocionais (PP) em cada nível visto o número de pontos requeridos para avançar para o grau seguinte ir aumentando. Além disso, irá precisar de um grupo de suínos de categoria superior para os níveis finais. O jogador obtém 1 PP por completar um nível, 1 PP se conseguir manter todo o seu esquadrão vivo, e existem PP bónus se conseguir completar tarefas especiais durante cada nível. No final de cada área do mapa (5 missões), também ganha PP extra.

O soldado básico começa com 50 pontos de vida, uma faca, uma espingarda e três granadas.

ESPECIALISTAS DE ARMAS PESADAS

Estes porcos são capazes de usar armas de longo alcance como bazucas e morteiros. Excelentes para ataques a grandes distâncias.



ARTILHEIRO

75 pontos de vida
Cavalo, pistola e bazuca.

BOMBARDEIRO

90 pontos de vida
Cavalo, pistola, 3 morteiros e bazuca.

PIROTÉCNICO

120 pontos de vida
Cavalo, pistola, 3 lança-chamas, 3 morteiros, bazuca, granadas de ar.

ENGENHEIRO

Perito em explosivos de curto alcance. Pode detectar campos de minas.

SAPADOR

80 pontos de vida
Cavalo, espingarda, 3 minas, TNT.

ENGENHEIRO (NÍVEL 2)

100 pontos de vida
Cavalo, caçadeira, 3 granadas de estilhaço, 3 minas, 2 TNT, opção de suicídio.

SABOTADOR

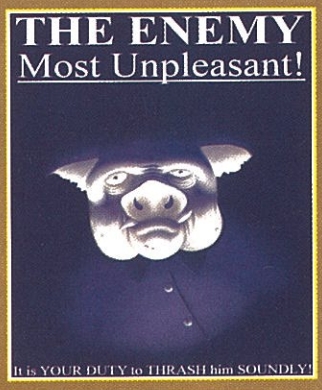
120 pontos de vida
Cavalo, supercaçadeira, 3 granadas de estilhaço, 3 minas, 3 TNT, opção de suicídio.

ESPIÃO

Não são visíveis no mapa, usam armas como gás venenoso e espingarda de atirador furtivo. Também se podem disfarçar de caixotes ou árvores.

BATEDOR

75 pontos de vida



Faca, espingarda, gás venenoso. Possibilidade de se esconder.

ATIRADOR FURTIVO

90 pontos de vida
Faca, espingarda de atirador furtivo, gás venenoso. Opção de suicídio e possibilidade de se esconder.

ESPIÃO (NÍVEL 2)

120 pontos de vida
Faca, espingarda de atirador furtivo, gás venenoso, TNT. Possibilidade de se esconder.

MÉDICO

Podem curar outros porcos. Só têm algumas armas básicas.

ORDENANÇA

60 pontos de vida

HOGS OF WAR

Faca, espingarda,
3 granadas, 3 curas.

MÉDICO (NÍVEL 2)

80 pontos de vida
Faca, espingarda, 3 curas,
3 granadas, 3 bolas
medicinais, 3 curas.

CIRURGIÃO

120 pontos de vida
Faca, espingarda, 3 espingardas
de ar comprimido, 6 curas, 3
tranquilizantes, 3 granadas,
3 bolas medicinais.

Todos os caminhos levam
aos dois ranks finais.

COMANDO

Pode nadar e usar o transportador
a jacto para alcançar
áreas inacessíveis.
130 pontos de vida
Faca, metralhadora, espingarda
de atirador furtivo, 3 curas,
granada de cristais, gás venenoso,
bazuca, granada de ar, TNT.
Possibilidade de se esconder.

HERÓI

A classe superior.
Eles têm o máximo de pontos de
vida (150) e podem,
através de
poderosos
ataques aéreos
e pára-quedas, atingir áreas remotas.
Também se podem curar
a eles próprios.
Espada, metralhadora pesada,
espingarda de atirador furtivo,
granada de cristais, gás venenoso,
bazuca, granada de ar, TNT.
Possibilidade de se esconder.

ARMAS

Como na vida real, existe a
possibilidade de disparar
acidentalmente sobre um aliado.
Tome cuidado para que ninguém do
seu grupo esteja posicionado na sua
linha de fogo ou no local de explosão.

CURTO ALCANCE

Faca
Baioneta
Espada

ARMAS DE FOGO DE CURTO E MÉDIO ALCANCE

Pistola
Espingarda
Espingarda de ar comprimido X3
Espingarda de atirador furtivo
Caçadeira
Supercaçadeira
Lança-chamas
Metralhadora
Metralhadora pesada

GRANADAS E GÁS

Granada
Gás venenoso
Granada de
cristais
Granada de estilhaços
Granada de ar

ARMAS DE LONGO ALCANCE

Morteiro
Bazuca
Mísseis teleguiados
Lança-foguetes
Supergranada de ar

EXPLOSIVOS

TNT (guardar esta para demolir
caixotes de munições e
caixotes reforçados)
Super TNT
Minas
Minas antipessoal

CONVOCAR REFORÇOS

Ataque aéreo (escolher o local onde o
avião deve atacar)
Operações especiais
(fazer o pára-quedas entrar em áreas
remotas)
Ataque aéreo de Fire-Rain (napalm)

DROGAS E CURAS

Capacidades curativas
(quase cura total)
Bola medicinal (granada
curativa/cicatrizante)
Carabina medicinal (primeiros
socorros de longa distância)
Tranquilizante (adormece
o inimigo para que este
perca a sua vez de jogar)
Autocura(só para os heróis)

ESPIONAGEM

Assaltar (rouba a arma ao inimigo)
Esconderijo (torna-o invisível
perante o inimigo)

TRANSPORTADOR AÉREO

Transportador a jacto (lembre-se de
pressionar num dos botões de
acção para largar o jacto antes que
o pára-quedas chegue ao chão).
O jacto pode danificar seja o que
for que
esteja no solo, portanto, pode ser
usado como
uma arma mas também
pode destruir pequenos
contentores valiosos que
queira alcançar.

ÚLTIMO RECURSO

Todos os porcos explodem
quando morrem, por isso,
acautele-se.
Se tudo o resto falhar, use
a opção Suicida para levar
os inimigos consigo.

HOGS OF WAR

Miscelânea

Existem abrigos onde se pode refugiar, tanques que pode usar para se movimentar, caixas de munições e torres de defesa que podem ser ocupadas se estiverem vazias e assim serem usadas contra o inimigo.

Artilharia

Bombardeamento de longo alcance
Lança-minas: dispara o bombardeiro e detoná-lo para libertar uma chuva de minas
Lança-gás: dispara um projéctil de curto alcance carregado com gás venenoso
Bombardeiro de Napalm (Fire-Rain)
Choques eléctricos: atordoam um porco durante uma jogada e retiram-lhe energia
Bombardeiro de 1000 Libras: garantido para tirar 90 pontos de vida
Caixote de munições
Metralhadora pesada
Lança-chamas

Dicas

No início do jogo, a água é prejudicial visto os porcos não saberem nadar. Utilize TNT ou minas para atirar os porcos para dentro de água (para que se afoguem ou então perderem pontos de vida ao nadarem para lugar seguro).

Se possível, abata a tiro ou esfaqueie os porcos

perto dos campos de minas para que sejam empurrados em direcção aos explosivos.

As granadas de cristais podem ser mortíferas para os porcos quando estão agrupados. Pressione no botão de acção uma vez para detonar a granada e novamente para fazer explodir os cristais.

Certifique-se de que tem um plano elaborado antes de começar a fazer cada porco abandonar a sua vez de jogar. O tempo é limitado e fica ainda mais curto à medida que vai avançando nas missões.

Para ver todas as cenas de vídeo no jogo, use a equipa chamada Prying Pigs; para ver uma cena extra, use a equipa Watta Pork. Por fim, utilize os Mardy Pigs para libertar a equipa secreta Team Lard.

As Missões

No campo de treino, siga as instruções para se ir habituando aos regulamentos e ao uso de armas.

Hogs Head

1. War Foundation

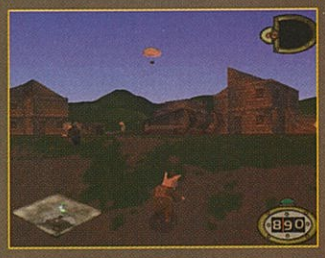
Só tem de encontrar e matar três porcos inimigos. Use granadas para praticar e tente rebentar com eles, enviando-os para a água.

2. Routine Patrol

Grande quantidade de objectos para recolher e, se tiver consigo um engenheiro, pode praticar o uso de TNT para rebentar com o inimigo.

3. Trench Warfare

Mantenha-se afastado da caveira e dos ossos cruzados



visto estes indicarem um campo de minas. Tente usar o seu engenheiro e as suas minas para rebentar com os porcos em direcção aos campos de minas. Existem algumas granadas de cristais nos contentores.

4. Morning Glory

Só há uma maneira para atravessar o rio que fica na sua direita.
Experimente atirar os porcos para cima das minas usando bazucas ou granadas.
Não se deixe ficar perto da água ou dentro de um grupo porque o inimigo irá agir da mesma maneira consigo (este é um bom aviso geral a ter em conta ao longo do jogo.) Existem morteiros nos contentores.

5. Island Invasion

Não pode alcançar a ilha, por isso, vai precisar de fazer alguns disparos calculados de longo alcance. Existe um espião escondido no contentor.

HOGS OF WAR

SAUSTRALIA

6. UNDER SIEGE

Use granadas para atirar os porcos que estão nas colinas para o campo minado. Use o seu engenheiro para apanhar o contentor do campo minado. Atenção aos atiradores furtivos inimigos. Apanhe todos os contentores de saúde do campo.

7. COMMUNICATIONS BREAKDOWN

Use o terreno elevado para bombardear as caixas de munições ou pode fazer uma manobra arriscada para se apoderar da Super TNT dos contentores. Mantenha-se bem afastado do alcance das armas de defesa inimigas.

8. THE SPYING GAME

Pratique as suas habilidades de salto para fazer o seu esquadrão subir para o terreno principal. Cuidado com os espiões escondidos na folhagem e use a tenda MASH para se tratar a si próprio, se necessário.

9. THE VILLAGE PEOPLE

Use o seu engenheiro para passar através do campo de minas para recolher o PP e um transportador a jacto que o irá levar para a ilha e ao ataque aéreo. Neste nível, é essencial o uso correcto do morteiro.

10. BANGERS 'N MASH

Precisa de seguir a longa estrada para chegar às torres de artilharia. Utilize Super TNT para rebentar com o contentor que tem o PP extra e a tenda MASH, se necessário

TROTSVILLE

11. SAVING PRIVATE RIND

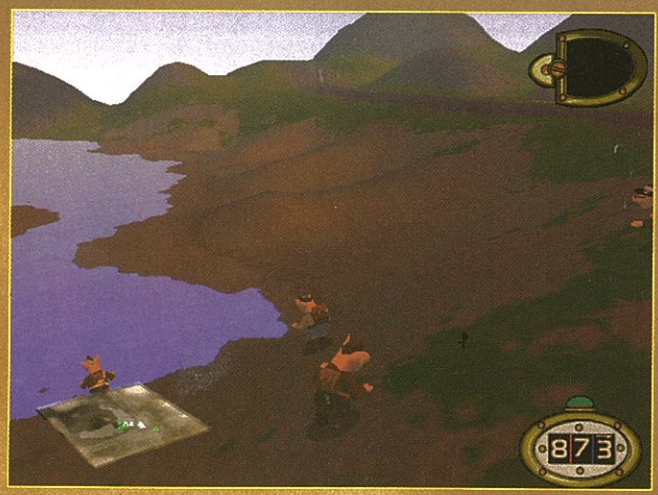
Use um engenheiro para apanhar o PP que está no campo de minas e o transportador a jacto do campo prisão para chegar ao ataque aéreo no pilar mais alto.

12. JUST DESERTS

Tente causar tantos prejuízos quanto possível aos tanques inimigos usando granadas de ar quando estiverem todos agrupados. Quando tiverem desaparecido, pode usar um engenheiro para recolher o PP do campo de minas. Tente agarrar o ataque aéreo (que cai como um contentor à esquerda do campo de batalha) antes que o inimigo o faça.

13. GLACIER GUNS

Precisa de se ver livre de todas as torres de artilharia (as minas antipessoal são boas para fazer isto.) Use um transportador a jacto para alcançar o PP extra que está numa saliência e recolha os itens que são lançados cada vez que destrói uma torre.



14. BATTLE STATIONS

É relativamente fácil lançar morteiros nas bases inimigas, mas antes de as destruir completamente, use um engenheiro para recolher o PP extra e os mísseis teleguiados que se encontram no topo da colina do campo de minas.

15. FORTIFIED SWINE

Não destrua o armazém de vinhos detonando acidentalmente as barreiras perto dele. Use um comando com um transportador a jacto para chegar à ilha e destruir o armamento roubado. Contudo, pode usá-lo para protecção antes de o destruir. Cuidado com as minas enquanto caminha pela ponte.

BELLYOPOLIS

16. OVER THE TOP

Precisa de destruir as defesas inimigas para recolher o PP extra, mas antes de o fazer pode apanhar um transportador a jacto.

17. GENEVA CONVENTION

Deve destruir todas as tendas MASH para conseguir o seu PP extra.

18. I SPY

Use a super TNT para explodir com a caixa que tem no seu interior o PP extra. Tem pouco tempo e existem muitos espiões escondidos.

19. CHEMICAL COMPOUND

Retire os transportadores químicos (acertando nos contentores perto destes ajuda à sua destruição). Use transportadores a jacto para chegar

HOGS OF WAR

ao ataque aéreo no contentor do campo de minas e o lança-foguetes no cimo da colina. Certifique-se de que salva pelo menos um transportador a jacto para alcançar o último PP extra situado na extremidade da montanha.

20. Achilles Heal

A tenda MASH que falta destruir está repleta de cirurgiões munidos de granadas e que se podem curar uns aos outros. Deixe um porco para trás na base para recolher o material que vai caindo e também PP extra.

ASTRIA

21. High and Dry

Destrua todas as casas exteriores (incluindo a que está no seu território) e receberá três PP extras. Rebente com a porta do armazém com alguma TNT para que possa recolher os mísseis teleguiados que vão caindo. Se for ferido, esconda-se nos abrigos.

22. Assassination

Precisa de usar um transportador a jacto para conseguir sair da fortaleza ou destruir os portões.
Tente capturar a torre da artilharia quando o seu ocupante a abandonar. Certifique-se de que apanha os ataques aéreos na parte esquerda da área.
Guarde alguns transportadores a jacto para recolher os PP extra.

23. Hero Worship

Saia da sua zona de aterragem o mais depressa possível visto os seus inimigos serem todos heróis e poderem convocar ataques aéreos. Nade e esconda-se. Ataques de longo alcance e ataques aéreos devem destruir a base deles e os próprios inimigos. Use transportadores a jacto para alcancar PP extra no final do nível e no cimo da colina.

24. Hamburger Hill

Dezenas de inimigos. À medida que se vai vendo livre deles, chega PP extra.

ISLE OF SWILL

25. Well, Well, Well

Está a enfrentar lendas que podem convocar ataques aéreos e napalm. Pode apanhar os contentores de saúde perto dos poços, se necessário. Se conseguir destruir um poço, irá obter alguns mantimentos extra. Atenção aos charcos verdes que estão envenenados (utilize isto com uma vantagem para o seu lado, se conseguir rebentar com um porco inimigo para dentro deles.)

Existe uma grande quantidade de estratégias diferentes para completar esta missão aliciante.
Se tiver paciência, pode usar granadas de gás venenoso em cada uma das lendas e depois esconder os seus porcos e esperar pela oposição para estourar com os seus cavalos.
Se gosta de um ataque rápido e de completar a missão mesmo antes das lendas chegarem, utilize um transportador a jacto para pôr um porco no cimo de um caixote de munições. O atirador que está lá dentro irá estourar e acertar nele. Na próxima volta, chame um ataque aéreo para tirar o atirador para fora do caixote das munições para um charco de ração para porcos.
A maioria das vezes, ele irá sofrer ferimentos suficientes para morrer. Missão completa!

Depois de ter completado o jogo pela primeira vez, guarde o jogo e, a seguir, vai começar a jogar com os porcos Mardy. A sua missão: devolver a terra que acabou de lhes retirar com os seus últimos suínos. A dificuldade está agora gravada o que a torna realmente num bom desafio.
Depois de acabar o jogo pela segunda vez, pode escolher os porcos Watto.
Uma vez escolhidos, vai ver uma divertida cena de vídeo: a história de um suíno que vai para a guerra.

IN COLD BLOOD

ESPIONAGEM A SANGUE-FRIO

Cuidado! Aplique o seu raciocínio em todas as situações que lhe aparecerem à frente, apesar de ser um sortudo por ter um computador concebido para o ajudar. E, sobretudo, não se esqueça... deixe esgotar todas as possibilidades do diálogo, antes de continuar a viver as peripécias super excitantes inerentes a tudo o que está embebido de espionagem. É um mundo diferente, em que o seu sangue-frio é a sua maior arma para o sucesso. Vamos a isso... acompanhados de Cord e Alex.

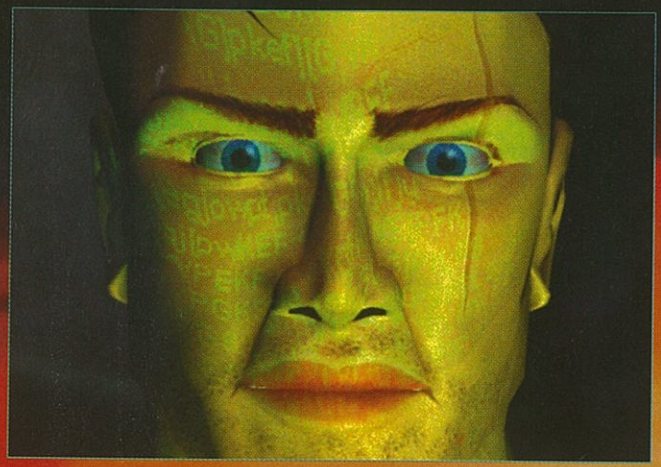
THE REFINERY

OFFICE BUILDING

Fale com Gregor e peça-lhe para criar uma diversão Siga-o até à casa da sentinela Enquanto Gregor está a distrair a sentinela, agache-se e vá em direcção à porta principal certificando-se de que o guarda que está a caminhar se dirige para a direcção contrária à sua, ou então que se encontra a falar com o guarda que está a fumar Uma vez lá dentro, vire à esquerda e leia a notícia sobre Kiefer. Regresse à cena anterior e caminhe para a porta situada no meio do cenário Comece a conversar com o guarda e, depois, continue para os chuveiros (porta da esquerda). Deixe-se ficar perto da cobertura junto à porta. Espere por um dos guardas para deixar a sala dos chuveiros, a seguir, aproxime-se sorrateiramente por trás do outro guarda junto dos vestiários e dê-lhe um soco (não dispare a sua arma). Procure lugar para as munições. Utilize o elevador a que corresponde o botão do canto da mão direita para aceder à área da cantina. Fale com os técnicos sobre a partida de futebol e sobre Kiefer. Continue até ao fundo da cantina e use o elevador para o escritório 2. Elimine o guarda que está de pé junto ao elevador. Entre na porta situada no meio do cenário e fale com o técnico, que está junto à escavadora, sobre o agente americano. Regresse à posição anterior. Prossiga pela porta da esquerda (para o escritório 4). Interaja com o terminal do computador. Investigue a informação sobre Kiefer. De volta ao escritório 3, desça os degraus e entre na porta da direita. Suba as escadas e ao fundo do corredor entre na porta da direita onde a câmara muda.

MINE SESSION

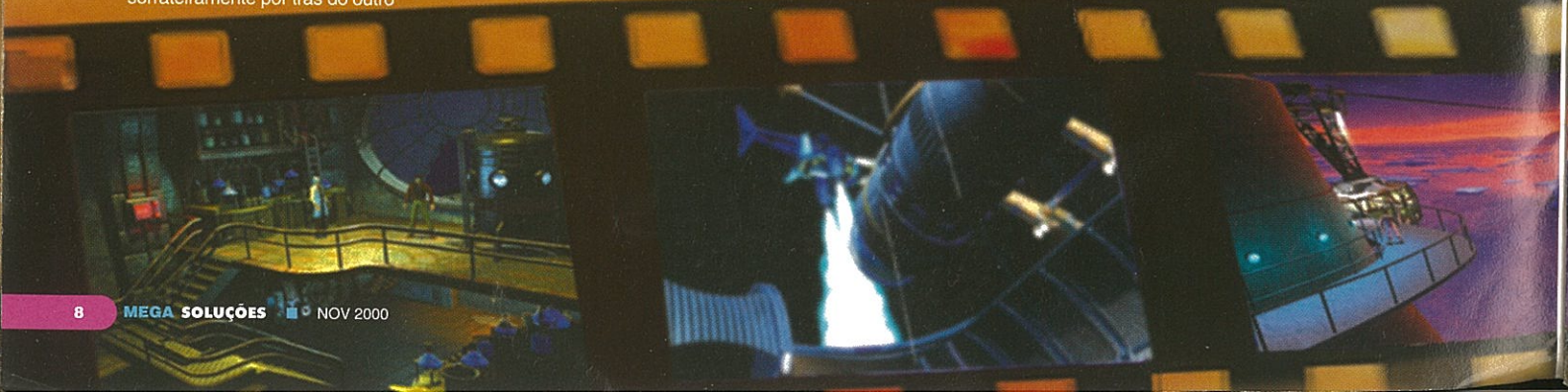
Fale com o encarregado do armazém. Caminhe pelas arcadas até à sala teste de explosões. Interaja com o acelerador e o alvo de plasma. Encontre um test bolt, interaja com o acelerador segurando o disparador e dispare para o alvo. Afaste o alvo do caminho. Repita a interacção anterior para quebrar a janela. Interaja com a janela (para saltar fora) e com o cabo que está no chão. Fale com encarregado do armazém sobre o cabo. Ameace o encarregado (acerca do cabo). Tire a cavilha do contentor por trás do jogador. O jogador automaticamente combinará o cabo com a porca. Regresse à sala de teste de explosões. Interaja com o acelerador enquanto segura cabo e cavilha. Aproxime-se novamente do peitoril exterior. Interaja com o cabo para atravessar a ravina. Ouça a conversa entre Chi e Tolstov na sala



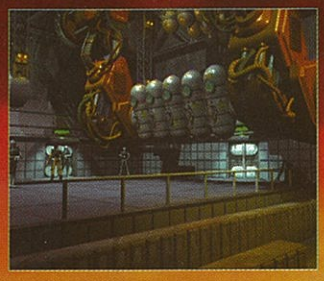
adjacente. Use o computador de Tolstov para procurar informação sobre ele. Pode agora procurar informações sobre a filha de Tolstov. Para isso, fale com o próprio Tolstov. Estará ele agora mais comunicativo? Pergunte sobre a secção B da mina, etc. Caminhe para a porta fechada à esquerda do ecrã. Tolstov agora irá abri-la. Peça ajuda. Depois da manobra de diversão, corra para a porta da direita. Aceda ao terminal do computador. Inspeccione os elevadores. Prossiga pela porta no meio do ecrã. Evite os guardas de patrulha. Vá à porta na extremidade à direita. Examine o elevador. Entre pela porta à direita do ecrã. Examine o fuso. Entre pela outra porta para o elevador. Apanhe o elevador para baixo para os trabalhos mineiros.

MINE WORKING SESSION

Entre pela porta da esquerda. Fale com o técnico. Tome o elevador principal de volta para a sessão anterior. Regresse para a sala de trocas e aceda à consola. Active o elevador de emergência. Tome o elevador principal para o mine working session. Regresse no elevador de emergência. Remova o fuso do elevador principal (isto irá atrasar a descida do robô). Regresse para o elevador de segurança. Aceda novamente ao mine working session. Deite abaixo o guarda sentado. Consiga protecção por trás das barricadas. Espere pelo guarda avisado para investigar o guarda morto. Dê-lhe um soco quando estiver a olhar para o outro lado. Veja o guarda de patrulha e espere para sair de cena. Fuja para cima e abrigue-se atrás do vagão de transporte mineiro. Dê um soco no guarda de patrulha e dispare contra o último guarda existente. Interaja com o separador das fusões. Utilize a energia celular. Regresse ao lugar onde está o elevador principal. Siga pelo túnel situado à esquerda do ecrã. Uma minipistola direcciona a entrada em cena de Cord para esta localização. Corra atrás dos laseres enquanto estão desligados. Interaja com a porta fechada para ver onde acaba a missão. Desça a escada de mão. Interaja com Kiefer para puxar o seu corpo para for a. Encontre energia celular e informação. Aceda à localização anterior. Atravesse a ponte e volte para o separador de fusões. Interaja com o separador de fusões enquanto segura a energia celular. Interaja outra vez para poder disparar.



IN COLD BLOOD



Evite robô. Fuja do lado direito do ecrã. Corra pelo túnel abaixo para longe da câmara. Corra em direcção ao carro explosivo e interaja com ele. Missão completa.

SECURITY HQ

Inicie a missão. Quando o robô aparecer, iniciará a sua patrulha. Caminhe pelos passeios até chegar ao ponto perto de onde o robô desapareceu e esconda-se por trás dos contentores/caixas. Quando o robô regressar e começar novamente a sua patrulha, siga-o a uma distância segura, certificando-se de que ele não o vê. Uma vez dentro da sala de recarregamento de baterias, certifique-se de que pára mesmo perto da porta de entrada, porque se chegar muito perto, o robô estático activar-se-á e começará a disparar. Coloque a mina EMP no ponto de recarga e caminhe por cima da falha existente entre os contentores e o muro por detrás dele. Espere até o robô de patrulha regressar e ser destruído. Deixe a mina EMP no ponto de recarregamento. Deixe Cord levantar-se mais uma vez e certifique-se de que fica de frente para o robô estático. Saque a arma e dispare para ele para atrair a sua atenção. Virar-se-á logo na sua direcção. Esconda-se mais uma vez atrás da mesa. O robô vai mover-se na direcção de Cord mas será morto antes de lá chegar. Saia para fora da sala de recarregamento e vá para o corredor. Existem duas portas opostas levando cada uma a uma sala de interrogatórios. Os guardas aqui deverão ser ignorados para evitar tocar o alarme. Ande para a outra secção do corredor e depois ande na direcção da câmara. Interaja com a grelha/janela na porta celular mais próxima da câmara. Depois de uma breve pausa, o plano muda para uma câmara dentro da célula onde Alex caminha lentamente para cima e para baixo. Fale com ela. É importante que faça isto, senão não será capaz de progredir. Deve falar com ela acerca do seu pai ou não conseguirá nada de nada. Depois da conversa, vá para a outra extremidade do corredor e interaja com a porta. A porta encontra-se fechada e não pode ser aberta nem com a REMORA. Regresse para a célula e fale novamente com Alex sobre a porta. Ela dirá que está fechada mas poderá chamar um guarda que abrirá a porta. Esconda-se no corredor adjacente. Quando o guarda descer, mate-o. Ele deverá ser morto vindo por detrás dele e dando-lhe um soco para o impedir de lançar o alarme. Uma vez o guarda morto, pode-se andar para a porta fechada previamente e pelo resto do edifício. Na área junto ao vão das escadas, existem duas outras portas e as escadas do rés-do-chão. Uma das portas não pode ser aberta sem um cartão de acesso. Outra dá para a sala de armazém e contém uma chave dos esgotos. Apanhe-a. Suba as escadas para o andar térreo. Este andar tem que ser jogado cuidadosamente. Se sacar da pistola e tentar matar os oficiais, soará o alarme que efectivamente o impedirá de completar a missão. Passe através da porta na retaguarda da sua localização por detrás do vão das escadas. Irá encontrar-se na entrada principal do edifício. Fale com o funcionário que está na entrada. Da primeira vez, vai ser forçado a isso, mas mais tarde vai precisar de falar com ele outra vez. Não ande por baixo do arco. Irá detectar a sua arma e fará soar o alarme. Passe pelas escadas e suba para o primeiro andar. Imediatamente a seguir a ter subido ao primeiro andar, é dado um alerta e será convidado a sair. Desça outra vez as escadas rapidamente. Dê imediatamente a volta e regresse para o andar térreo. É preciso desligar as armas automáticas ao aterrar. Para poder fazer isto, precisa de descobrir onde é que estão os controlos localizados. De volta ao andar térreo, tem que falar com o funcionário da entrada que lhe dirá o que tem de perguntar ao funcionário responsável pelos

IN COLD BLOOD

controlos. Vá para dentro dos quartos à esquerda da entrada principal e fale com os funcionários daí, perguntando-lhes sobre o funcionário responsável ou pelas armas. Encontre os duches/casa de banho e pergunte ao funcionário responsável se lá está alguém dentro. Descobrirá que ele pôs o seu cartão passe no vestiário e que os controlos estão na sala de energia. Se voltar atrás e questionar os outros funcionários mais uma vez, descobre-se que há uma lista de tarefas presa com um alfinete na sala de instruções. Procure-a para ver se encontra o nome do oficial responsável. Entre no escritório de encargos e use a sua REMORA com o computador para procurar detalhes sobre o funcionário responsável. Uma das coisas que vai encontrar é o número de segurança do seu cacifo. Dirija-se para o vestiário e procure o cacifo do funcionário (fica na retaguarda da sua localização). Pode agora aceder ao seu cacifo e obter o seu cartão passe.

Regresse para a cave e procure a sala de energia (perto das escadas). Insira o cartão na ranhura da máquina dos cartões e obtenha uma entrada para a sala. Aí dentro vai precisar de usar a REMORA no painel de controlo situado perto da porta. Isto vai dar-lhe acesso aos controlos para as armas e pode então desligá-los. Regresse ao andar térreo e, de seguida, vá para o primeiro andar. Quando as armas forem postas fora de combate, pode mover-se livremente. Contudo, se tentar passar pelos guardas, eles irão impedi-lo. Atravesse a porta na extremidade desta localização, tente ignorar o homem que se encontra nesta sala e entre pela outra porta. Irá ver uma escada de mão descer pelo alçapão existente no tecto. Use a chave de acesso aos esgotos que está na escada para a puxar para baixo e consegui-la subir.

Encontrar-se-á num armazém – deixe-o. Dirija-se para o outro lado do patamar e entre nas portas duplas existentes aí. Neste lugar, deve interagir com a grelha do chão.

A câmara muda para um plano através da grelha onde verá uma importante conversa entre Nagarov, Lukian e Chi. Um guarda entra numa dada altura para anunciar que a sua presença foi descoberta, por isso, precisa de ter cuidado a partir dessa altura.

Depois da conversa, o controlo volta para si. Volte por onde veio, para regressar para o interior do edifício. Constatou agora que todos os guardas e funcionários foram postos de alerta e dispararão para si assim que o virem. Deixe os quartos de banho. Há uma sequência curta com o contabilista. Ignore-o.

Deixe esta sala e entre na sala com guarda (o guarda principal saiu com Nagarov). Mate o funcionário nesta sala. Entre no escritório principal – foi aqui que espiou a conversa.

No lado mais afastado desta sala está o computador principal onde vai ter de colocar um microfone.

Depois de o colocar, descobrirá que existe um conflito de protocolos. Abandone a sala pela porta que está mais perto – encontra-se num pequeno corredor. Entre nesta sala pelo lado oposto ao corredor e fale com o programador do computador que aí se encontra.

Ele irá fechar os protocolos para a sua REMORA.

Regresse ao escritório principal e ligue os protocolos para o computador principal. Este é o primeiro objectivo que acabou de ser completo.

Regresse ao patamar e entre na sala à esquerda deste. Vá pela outra porta e procure o computador aí existente (é semelhante ao computador principal). Tente retirar a célula de dados. Verá que está presa e que irá precisar de alguma coisa para a extrair. Regresse ao andar térreo onde três funcionários irão aparecer e começarão a disparar para si. Precisa de os despachar o mais rápido possível. Procure o mestre e pergunte-lhe acerca do dispositivo para remover discos rígidos.

Ele vai-lhe dizer que tem alguns numa gaveta na outra parte do armazém. Atravesse-o para a outra área e interaja com as gavetas perto da porta – agora tem um grampo metálico de remoção no seu inventário.

Regresse agora ao primeiro andar e ao computador que tem o disco rígido que precisa de ser removido.

Use o grampo no disco rígido e tente retirá-lo. Este é seu segundo objectivo acabado de alcançar. Pode agora abandonar o edifício pelo sítio por onde entrou.

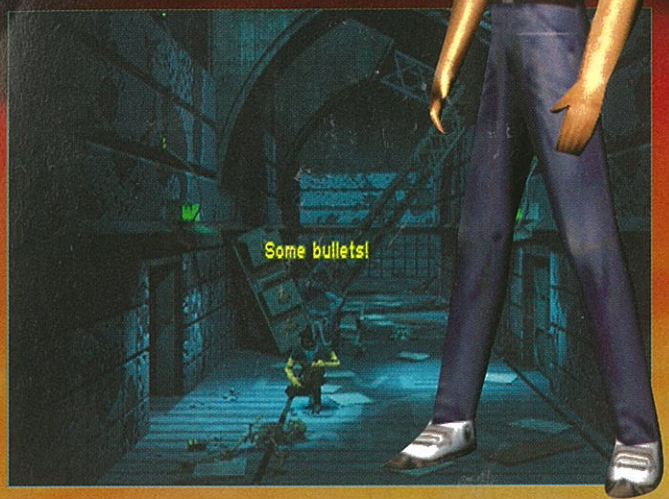
RAID ON THE LAND TRAIN

Espere até Cord deitar fora o fato de neve. Ande até à porta e espere para que Cord esteja de frente para ela. Abra o seu inventário e escolha a mina. Logo que Cord tenha colocado a mina na porta, faça-o ir embora para fora de vista da porta para que ele não seja projectado para longe por causa da explosão. Depois da porta estar aberta, caminhe para dentro em direcção à sala das máquinas. Dê a volta à esquina no passeio com a forma de L até que a câmara mude de plano. À esquerda das personagens está um objecto com luzes cintilantes. É o detector de incêndios. Utilize o isqueiro do seu inventário nesse detector. Espere que a técnica desça no elevador e tenha uma conversa com ela. Pode matá-la ou deixá-la presa aqui em baixo. Entre no elevador e será transportado para a Sala Ready. Saque a sua arma imediatamente visto haver dois guardas nesta que devem ser mortos muito depressa antes que tenham tempo de ver que não é o técnico.

Mova-se para a porta mas, em vez de a abrir, use a REMORA para realizar um scan da área que o circunda. Verá um robô esperando lá fora no corredor. Se esperar, verá que ele não se vai embora. Saia pela porta.

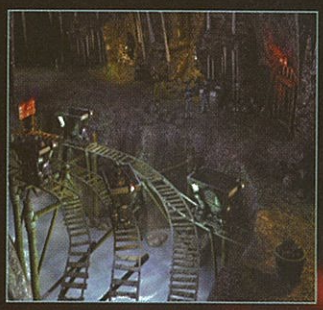
Enquanto Cord localiza o robô, ele abandona o local numa patrulha. Ande pelo corredor e vire para a direita.

IN COLD BLOOD



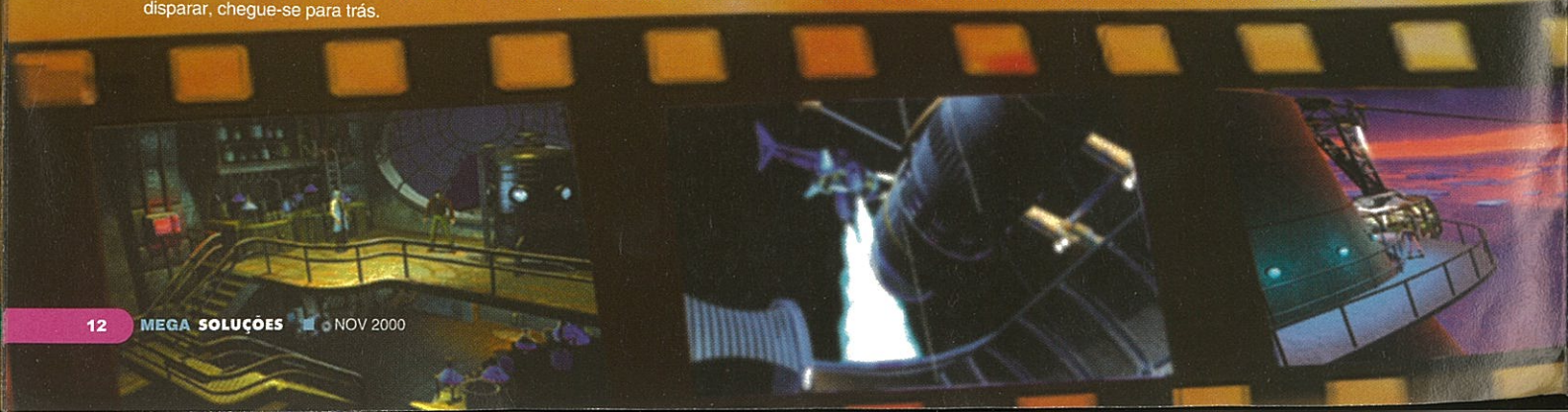
Corra até ao final do corredor.
A câmara muda de plano enquanto chega a esta extremidade. Caminhe sempre em frente na direcção da porta. Esta abrir-se-á automaticamente. Entre na sala e vire imediatamente para a esquerda. Quando o ponto de recarga estiver no seu ponto culminante use a mina EMP. Logo que esta esteja no seu lugar, saia rapidamente para fora da sala antes que o robô de patrulha entre na sala pela porta oposta. Quando tiver visto o robô de patrulha ser atacado, recupere a mina EMP. Regresse para o corredor por onde entrou para este quarto e abra a outra porta aí existente.
Entre na Sala do Comandante. Utilize a REMORA no computador e encontrará informações: esta Sala do Comandante é utilizada como uma ponte de comando secundária. Regresse à sala onde eliminou o robô e vá pela porta no lado mais longe. Encontra-se agora num corredor com um guarda parado no meio. Precisa de o matar e de ficar alerta, pois, ao matá-lo, traz para fora uma série de guardas dos quartos do lado. A melhor maneira para fazer isto é sacar a sua arma e matar o primeiro guarda. De seguida, salte imediatamente para a sua esquerda e esconda-se por trás dos contentores da esquerda (perto da porta). À medida que os outros guardas vão aparecendo, pode saltar para fora do esconderijo e matá-los. Eles caíram numa armadilha, por isso têm de fugir para trás dos contentores. Uma vez todos os guardas mortos, pode andar pelo corredor e entrar na sala da esquerda. Pode usar a sua REMORA nos controlos da arma para obter informações acerca desta. Volte para o corredor e entre na porta da extremidade. Mate o guarde mas tenha cuidado porque, se ele o vir antes de o ter conseguido matar, enviará um alerta que fará com que outro guarda apareça a correr. Mate também este guarda. Vá pela porta oposta. Fale com o prisioneiro. Este dar-lhe-á a informação que precisa sobre uma bomba e sobre a existência de uma chave referente a um cronómetro. O prisioneiro dar-lhe-á também o seu nome permitindo-lhe procurar detalhes no computador. O cronómetro da bomba irá aparecer no ecrã e começará a contar a partir desta altura. Entre na sala da porta do lado e utilize a REMORA no computador para procurar informações sobre o prisioneiro. Ficará a saber que os seus pertences estão no cacifo 23. Será preciso manter contacto com o computador para conseguir abrir o cacifo, escolhendo operações de segurança para o fazer. Passe pelo cacifo, abra-o e tire a sonda. Se desejar, pode ir e matar os guardas no local onde normalmente se pratica tiro (fora da sala em que se encontra agora e através da porta que fica mais longe e, depois, através da porta oposta). O local onde se pratica tiro tem um fornecimento de munições. Regresse à sala onde está o robô destruído e entre na porta da direita. Caminhe ao longo do corredor e entre no carro 4. Irá dar conta que existe um laser de segurança no outro lado da porta oposta que lhe barra o caminho. Regresse para o carro 5. Tome o caminho para a sala dos comandantes e use a REMORA nos comandos. Escolha operações terminais e, a seguir, desactive o laser. Os dos outros carros estão também liquidados. Regresse ao carro 4. Caminhe através da primeira sala para o pequeno corredor. Vire-se para ficar de frente para a porta da esquerda e use a REMORA para esquadrinhar para dentro da Sala. Pode ser detectado um robô ao patrulhar dentro desta. Abra a porta e entre na sala que não o vê. Vire Cord para a sua esquerda e use a mina EMP no ponto de recarga. Caminhe para as caixas e esconda-se atrás delas certificando-se de que Cord está fora da alçada do robô. Quando este se aproximar é

IN COLD BLOOD



aniquilado pela mina.
Saia em direcção ao elevador e desça para o Primeiro Compartimento de Carga. Mate o guarda mas não o funcionário. Fale com o guarda enquanto lhe aponta a sua arma para lhe perguntar sobre o contentor. Use a REMORA no computador para encontrar a localização do contentor das espirais. Chame o outro elevador e use-o para o Compartimento de Carga de Estibordo. Tire para fora os três guardas o mais rápido que puder. Vire-se para o contentor no primeiro plano (contentor 66) e use a sonda da bomba nele. Dirija-se para a outra extremidade da sala. Entre na porta que fica à esquerda do ecrã e suba a escada de mão. No telhado, caminhe para a direita e depois vire à esquerda. Logo que a arma comece a disparar, chegue-se para trás.

Percorra o seu caminho em direcção ao carro 5 e, antes de deixar o carro 4, use a REMORA no painel da esquerda da porta de saída. Fazendo isto, corta a comunicação entre o carro 5 e o resto do comboio.
Vá para a Sala do Comandante e use a REMORA nos comandos. Isto autoriza-o a mexer nos comandos da arma. Dirija-se para a Sala das Armas e use a REMORA nos comandos. Pode agora fazer pontaria e destruir a arma no cimo do carro 4. Uma vez destruída, retome o seu caminho em segurança de regresso para o carro 4 através do telhado. Mate qualquer guarda que lhe aparecer pela frente, à medida que desce a escada de mão do outro lado. Entre na porta do passeio e mate o guarda que aí está. Entre para dentro da próxima sala e depois pela porta à direita do ecrã. Desça pelo corredor e entre no carro 3. Prossiga para o próximo corredor. Trepe a escada para cima do telhado. Use a outra escada para descer para o passeio. Continue em direcção à porta grande. Caminhe pela porta situada à direita de Cord (a que está no centro do ecrã). Siga o guarda de patrulha pelo corredor abaixo e depois corra pela porta da esquerda. Apanhe o elevador para baixo, em direcção ao parque de estacionamento. Espere pelo guarda do andar térreo para desligar o alarme silencioso. Suba a escada de mão e abata o segundo guarda. Prossiga em torno do canteiro e use a escada para a sala Rec. Suba até à porta. Use a REMORA para procurar o robô de patrulha. Espere que ele passe pela porta e coloque a mina EMP no ponto de recarga. Use a porta no primeiro plano esquerdo, para ter acesso ao próximo corredor. O robô será desactivado mas deixe a mina EMP no ponto de recarga. Use a REMORA para levar outra vez a fechadura de segurança na porta do percurso direito de volta para o corredor anterior.
Volte para a Sala Rec. Utilize o aparelho de digitalização de imagens para ver o robô desactivado reentrar no corredor anterior. Leve a mina EMP de volta para o corredor com a fechadura de alta segurança que está agora aberta. Prossiga através das próximas duas salas no carro 2. Continue através da sala intermediária para o próximo corredor. Tome a porta da direita e desça para o tubo de mísseis com o sinal de manutenção. Use a REMORA na consola e abra a escotilha principal. Regresse para o corredor anterior e prossiga em direcção à porta da esquerda. Mate o guarda. Fale com o técnico. Desça de elevador até ao compartimento onde se armazenam os mísseis. Continuar para o tubo do terceiro míssil. Use a REMORA para abrir o botão da escotilha. Tente posicionar a plataforma de manutenção. Tome o elevador para subir para a posição superior e pergunte ao técnico quem iria expedir uma ordem de manutenção. Regresse para a Sala do Comandante no carro 5, para expedir a ordem de manutenção. Volte de novo para o compartimento de armazenamento de mísseis para posicionar a plataforma de manutenção. Use a plataforma para aceder ao telhado. Tome a saída no cimo do ecrã perto do passeio. Continue pelo passeio até ao próximo corredor. A porta da direita está fechada e só pode ser aberta pelo lado da sala de recarga do robô. Mas o robô é alertado, se se aproximar muito do interruptor da porta exigido. Atraia a atenção dos robôs disparando contra eles ou então aproximando-se demais. De seguida, corra através dos corredores e pelo passeio no exterior. Use a escada de mão para aceder ao telhado. Atravesse o telhado para a outra escada do passeio. Entre na sala do robô e use o EMP do ponto de recarga. Vá para a próxima sala. Utilize o explorador de imagens para ver se o robô está desactivado. Regresse para a sala do robô. Interaja com o interruptor da porta. A porta que antes estava fechada está agora aberta.



IN COLD BLOOD

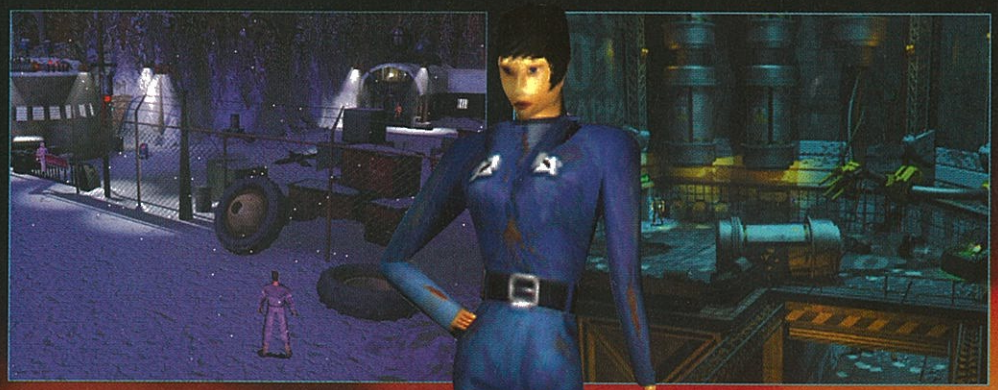
Continue através das próximas duas posições para o carro 1. Cord deverá primeiro seguir até à sala intermediária, a sala que fica acima desta e, depois, para o corredor acima destas. Ele deverá ir de preferência pela saída mais afastada mais do que a que fica mais perto. Ele ficará atrás de um guarda de patrulha. Matar o guarda. Entre na sala mais perto da câmara neste corredor novo. Um guarda mantém Chi como refém. Espere até que ela lhe dê um pontapé e se consiga libertar. Puxe e mate o guarda. Desça de regresso para o corredor, em baixo do corredor anterior e através da porta da sua direita mais perto da câmara. Mate o guarda. Aproxime-se da câmara e entre na porta mais perto dela à direita. Mate o funcionário. Abra o cofre de parede e pegue nas chaves. Regresse à sala intermediária. Interaja uma chave com a unidade de chaves à direita da porta. Fale com Chi. Repita a interacção da chave com a unidade. Regresse para o corredor que leva ao quarto no qual Chi foi mantida como refém e vá para a célula mais afastada da câmara da esquerda (célula 04). Interaja com a escada. Cord reparou que a escotilha de acesso está fechada. Volte para a célula de Chi (01) e ponha a REMORA no computador para abrir a escotilha. Volte para trás e suba as escadas. Atravesse a parte de cima do carro. Desça as escadas. Entre na ponte. Mate toda a tripulação da ponte! Terminou a missão e está agora no controlo do Comboio de Terra. Conduza-o cuidadosamente.

CONTAINMENT

SESSION ALPHABETA

Provoque uma distracção para atrair um dos guardas para longe da porta da frente. Se não conseguir distrair um para longe, eles irão fazer soar o alarme quando o virem e vários guardas irão impedi-lo de progredir. Do ecrã do primeiro jogo ande à volta do lado esquerdo do camião. Interaja com o capot do camião, atire violentamente com ele. Aparecerá um dos guardas para investigar. Corra para as traseiras do camião, visto ele ir para a parte da frente. Dê a volta e mate-o. Depois, mate o outro guarda. Use a sua REMORA na porta para a abrir. Uma vez lá dentro, tome cautela. O seu fato de funcionário dar-lhe-á alguma cobertura, mas se se aproximar demais de certos guardas, pode-lhe ser pedido algum cartão de identificação que ainda não tem nesta fase. Na primeira localização dentro de casa, existem duas saídas. Entre por aquela situada no meio da parede distante. Um técnico falará consigo. Utilize a sua REMORA no computador da sala. Tem alguns ficheiros do projecto Vodyanoi no seu disco rígido, e controla também algumas fechaduras. Neste momento, não pode fazer tudo aquilo que quiser porque precisa de um número de ficheiro ou de um número de identificação de uma porta para continuar a progredir nesta máquina. Saia para fora através da mesma porta por onde entrou. Utilize o elevador do canto direito para descer para o nível inferior. Desça para o próximo ecrã e interaja com a porta iluminada. Está fechada. Use a REMORA no botão da porta. Isto vai-lhe dar o número do ficheiro que precisa para obter informações do computador do andar de cima. Volte atrás e interaja com o computador. Introduza o número do ficheiro e de seguida leia-o. Isto vai-lhe dar o número de identificação da porta.

IN COLD BLOOD



Use o número de identificação para conseguir aceder ao circuito da fechadura da porta do mesmo computador. Abra a porta. Desça pelo elevador para a porta que estava fechada e que agora está aberta. Entre pela sala superior. Interaja com o técnico morto para obter o seu passe de identificação. Saia da sala e regresse para o elevador. Depois subido o elevador, saia da sala pela porta da sua direita e, da nova sala, pela porta à sua esquerda. Nesta sala aproxime-se do guarda que está de pé em frente à porta. Ele perguntar-lhe-á pela sua identificação, que mostrará. Siga pela porta que estava a guardar e recolha o cabo. Regresse para o elevador e desça para o nível Beta. Saia da sala pela direita, através da porta para o elevador e depois saia da sala seguinte através da porta mais perto de si. Na sala seguinte, interaja com a cobertura da escotilha de acesso ao elevador (vermelho vivo). Um técnico irá pedir-lhe alguma identificação. Depois disto, entre para o poço do elevador. Utilize o cabo no gancho perto da porta e pode descer em rappel para a próxima sessão.

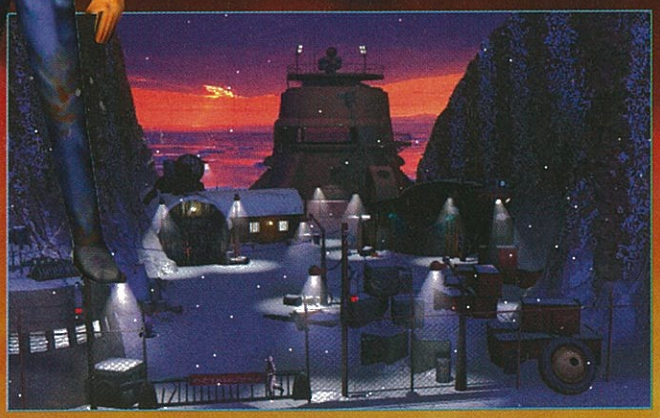
SESSION KAPPA

Comece no fundo do poço do elevador. O cabo partiu-se na sua descida, por isso não pode voltar para Alfabeta. A porta à sua frente está fechada. Use a sua REMORA na caixa de controlos para a abrir. Use a BELZEBUB. Mova-se para o primeiro corredor. Dispare para os minibots. (Apanhe as munições e os kits de saúde dos corpos mortos espalhados em volta da sessão.) Esteja pronto para ser atacado pelos minibots ao longo de toda a sessão, até estarem todos mortos. Vá pela porta do outro lado da sala, de onde veio. Atravesse esta sala e siga através da porta. Prossiga directamente através desta sala e pela porta oposta. Desça para baixo do ecrã até que a imagem mude. Siga pela porta ao fundo do corredor. Deve estar numa sala com um computador portátil. Interaja com o computador usando a REMORA. Reinicie a máquina e leia o correio electrónico. Quando sair desta sala, o robô Espectro pode começar a persegui-lo. As balas não o aleijam, portanto, mantenha-se bem afastado. Regresse para o corredor onde estava depois de entrar pela porta do poço do elevador. Entre pela porta do meio na sua esquerda. Interaja com o cofre usando a combinação que obteve do correio electrónico (está no seu inventário). Tire o fusível do cofre. Deixe esta sala para voltar para o corredor. Saia do corredor pelas porta oposta à porta do poço do elevador. Dê uma volta em forma de U, através da porta que fica por baixo daquela por onde acabou agora de sair mas que fica na mesma parede. Encontra-se agora numa sala com uma grande arma robótica. Use a REMORA no terminal perto da arma. Abasteça os "botões" para poder receber energia e active o mecanismo de interruptores. Saia desta sala de volta para o corredor por onde veio quando saiu do poço do elevador. Saia do corredor pela única porta que ainda não usou (à esquerda, no topo). Termine onde dá uma volta de 90 graus. Vá pela porta do meio, à sua esquerda. Nesta sala, suba as escadas. Existe uma fonte de energia e uma caixa de fusíveis perto dela. Ponha o fusível na caixa dos fusíveis e utilize a sua REMORA na fonte de energia para direccionar energia para os "botões". Procure o Espectro, se ele ainda não o encontrou a si. Atraia-o para a sala com a arma robótica. Ligue o interruptor, se o Espectro estiver na trajectória do balanço do braço será magoado pelo braço. Ele irá bater nos cabos eléctricos e morrerá. Interaja com o corpo morto e obtenha a chave do circuito integrado. Regresse para o corredor e à direita está uma porta de elevador fechada. Use a chave do circuito integrado da porta e que depois pode ser usada como uma porta normal. Utilize o elevador.

SESSION OMEGA

Começa numa varanda.
O seu disfarce foi descoberto, por isso, os guardas estão à sua procura. Desça pelo elevador para o nível mais baixo e mate o guarda que está por trás do computador. Existem dois terminais, o mais baixo controla os "botões" e o outro segura a informação sobre os ocupantes. Interaja com o computador superior (com a REMORA) e olhe para o registo de Oliakov (que deve ser o primeiro). Utilize o outro computador e pressione o botão 8.
O receptáculo 8 ergue-se. Fale com o louco. Depois desta conversa, deixe-o fora do seu receptáculo usando o

IN COLD BLOOD



botão que está à frente. Ele começará a vaguear à sua volta. Olhe para a porta principal do cimo da sala. Cord sugere que ele deve usar a varanda. Use o computador para levantar e baixar o receptáculo 11. É preciso estar em cima dele para chegar à varanda. Continue a falar com Oliakov. Ele, eventualmente, divulgará informação acerca de Nagarov. Continue a falar até ele querer jogar a um jogo chamado Segredos – vá jogando. Fale outra vez e sugira um novo jogo que ele seguirá: mova-o para cima do receptáculo 11 onde ele o esperará. Use a consola para levantar o receptáculo. Deixe-o ir abaixo um pouco depois. Ele dir-lhe-á que é a sua vez. Mova-se por cima do receptáculo 11 e ele mandá-lo-á para cima. Interaja com a varanda logo que esteja no cimo e salte do outro lado para a varanda da direita. Passe para dentro da próxima sala. Desça as escadas. A porta da esquerda está fechada mas a da direita (debaixo das escadas) não está. Entre nela. Interaja com o botão vermelho em todos os cilindros. Nagarov irá entrar segurando Alex como um escudo. Não pode disparar para ele ou falar com ele. Ele falará orgulhosamente sobre as suas façanhas e depois sairá para fora da porta. Corra atrás dele. Desapareceu. Deve ter ido através da porta fechada.

Volte para a sala que tem os mutantes e onde apareceu um técnico. Ele estava escondido de Nagarov atrás de um dos cilindros. Fale com o técnico e ele passá-lo-á através da porta na outra sala. Vá por esta porta. Está numa sala sem saídas onde Nagarov deve ter estado. Interaja com o lado direito do armário que está encostado à parede. Interaja com o armário para o abrir. Interaja com a arma que está dentro do armário para o fazer deslizar para fora do caminho de uma passagem secreta! Antes de descer pela passagem, interaja com o computador desta sala para dar conta de que é um terminal de comunicações por radar.

Depois siga ao longo da passagem. Suba as escadas de mão.

Depois suba a seguinte, calculando o tempo desta subida para chegar ao cimo quando o guarda de patrulha estiver de costas para si. Suba as escadas e elimine-o.

O nepcóptero de Nagarov vai descolar. Mande um correio electrónico para Chi para ter um radar dirigido para ele. Ela não pode ter um porque está a ver muitos nepcópteros no seu radar apesar de você não ver nem ouvir nada no céu. Está-se a passar alguma coisa estranha... Fale com o técnico que trabalha em frente do camião (pode haver um problema com a câmara, se assim for, procure-o com a REMORA).

Procure obter a password dele do radar do computador. Volte para trás e procure novamente o computador. Interaja com o computador usando a REMORA. A primeira tentativa falha, mas a próxima resultará. Veja se encontra alguma coisa sobre tecnologia fantasmagórica (NEPHJAM). Desligue o disfarce de fantasma para a área de contenção. Chi irá enviar uma missiva dizendo que todos os nepcópteros desapareceram e que vem aí para o recolher. Volte para trás e suba a escada para o exterior. Chi irá apanhá-lo com um helicóptero.

BLOW UP THE REFINERY

MINE

Tentar abrir o portão de aço. Fale com Gregor sobre isto. Ele não tem ideias, portanto... Ande pelo túnel à esquerda do ecrã. Rasteje por detrás do guarda e esmurre-o. O técnico começará a gritar mas Gregor acalmá-lo-á.

IN COLD BLOOD

Entretanto, interaja duas vezes com a manivela grande. Cord notou que não fica de pé. Fale com o técnico acerca disto e peça-lhe para o manter aberto para si. Corra de volta para o portão e atravesse-o. Evite os raios laser e esmurre o guarda que esta no sítio mais distante. Gregor segui-lo-á. Continue pelo túnel acima até à ponte com a plataforma para as peças de artilharia. Fale com Gregor sobre a arma. Ele comenta que ela pode ser sensível aos movimentos. Fale com Gregor. Ele irá facilitar-lhe um disfarce para que possa atravessar a ponte. Agora corra rapidamente ao longo da ponte, virando-se à direita do outro lado para se esconder atrás das rochas. Enquanto está agachado aqui, pode tirar os guardas para for a, à medida que vão saindo do túnel. Também o Gregor pode ajudar visto não terem dado pela sua presença. A ponte foi destruída, assim ele não se pode juntar a si neste lado. Continue pelo túnel acima. Há aqui um guarda que está a usar a carta de uma velha mina para disfarce. Elimine-o. Use a REMORA na consola para abrir a grande porta de metal. Entre pela porta para a sala com um mecanismo de garras e um elevador. Fale com os técnicos e, de seguida, esmurre a consola. Utilize a REMORA na consola e opere a garra nº 3. As outras duas estão misturadas. A barreira do elevador será removida facilitando-lhe o acesso à refinaria.

REFINERY

Suba uma das escadas para o parapeito. Examine a janela e, de seguida, trepe até ela. Há uma troca de ideias com Tolstov sobre Alex, Base de Submarinos Vostograd, etc. Dispare para o guarda que vem investigar. Abandonar a sala antes que chegue o robô (pela janela). Desça a escada para a sala sem telhado. Corra rapidamente para o laboratório e coloque uma mina EMP. Vasculhe o corpo de Tolstov. Obterá o seu cartão de identidade (que permite o acesso ao primeiro andar). Dirija-se para a entrada principal certificando-se de que evita o olhar fixo do guarda. Suba a escada. Use o cartão de identidade de Tolstov no elevador e carregue no botão. Pode agora alcançar o primeiro andar. Suba para o transportador e interaja com o tubo suspenso antes que caia. Uma vez em cima do triturador, abata os guardas que estão no peitoril oposto. Trepe para cima da fornalha tendo a certeza de que não é dragado de antemão. Siga os transportadores em volta para o peitoril com o guarda. Abata o guarda. Puxe a manivela. Espere até os guardas terem deixado a sala debaixo e a seguir desça para a plataforma. Mate os dois guardas restantes e, depois, coloque rapidamente a bomba no painel na parte dianteira do "baby blue". Um cronômetro começa a trabalhar. Vá para fora antes que os guardas voltem. Ajude Gregor a sair da sua difícil situação. Continue até à esquina, passe-a e entre na porta para dentro do edifício dos escritórios.

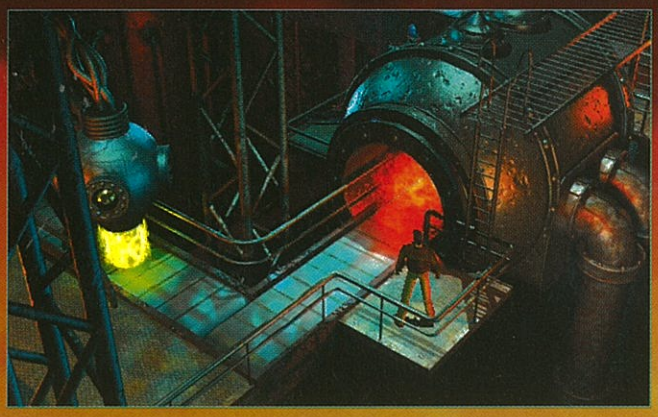
OFFICE BUILDING

Deve sair para fora antes que a bomba expluda...
Desça as escadas e entre na próxima sala. Siga através da porta da direita. Depois, dirija-se para o primeiro andar pelo elevador, mate o guarda da cantina e apanhe o outro elevador para baixo em direcção aos chuveiros; ou continua sempre em frente para a sala do guarda. Mate os guardas que estão escondidos atrás da mesa. Vá através da entrada e da recepção, matando qualquer guarda que lhe apareça pela frente. Abandone o caminho que levou para entrar na missão.

IN COLD BLOOD

Mainland Base

Suba as escadas de mão. Mova-se cuidadosamente para o edifício que tem todos os guardas. Cord deve começar a falar. Rasteje para a vedação, usando a escuridão como disfarce. Espere até que o guarda da vedação se tenha afastado. Mova-se para perto de pneu largo apoiado contra a vedação e interaja com ele algumas vezes. Quando os guardas não estiverem a olhar, mova-se contra a brecha e procure alguma protecção atrás das caixas. Tendo o cuidado de não deixar que os guardas o sinalizem, suba para o edifício de manutenção. O guarda da vedação deverá caminhar para o edifício. Olhe para dentro através de uma das janelas. O guarda está a ver televisão. Interaja com a antena de televisão umas quantas vezes, depois esconda-se do guarda atrás do objecto perto da escada. Esmurre-o por trás ou dispare contra ele quando estiver a conferir a antena. Procure o cartão do guarda. Desça as escadas para dentro do edifício de manutenção (use o cartão passe). Encontre o interruptor luminoso perto da televisão, acenda e apague a luz exterior para atrair o guarda que está lá fora. Depois, esconda-se e elimine-o quando ele chegar. Dirija-se para o outro edifício. Use o cartão passe para entrar. Fale com o técnico que está lá dentro. Coloque a mina EMP no ponto de recarga. Utilize a consola dos técnicos para voltar a chamar os robôs. Eles deverão vir para o edifício e serão aniquilados. O técnico irá dar-lhe algumas informações úteis. Depois do robô ter sido aniquilado, regresse para a vedação. Aí perto existe um edifício com uma bomba de gás. Ligue o gás à roda de válvulas e acenda-o com um isqueiro de bolso. Atravesse outra vez o recinto e siga para o portão.

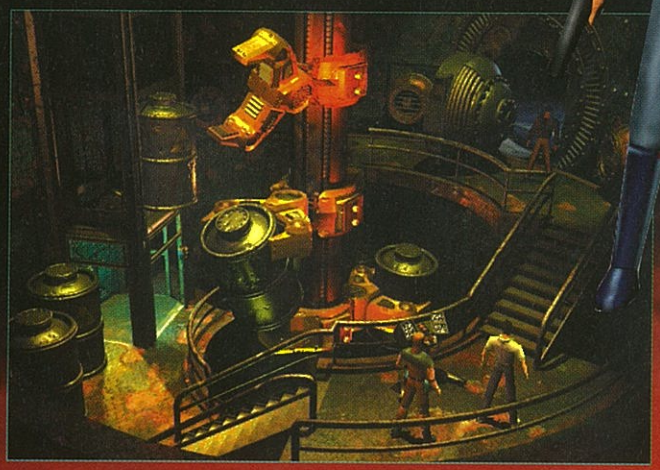


A sessão irá mudar para a construção de uma transportadora. Suba as escadas e atravesse a porta. Há uma porta que não consegue abrir, por isso, suba a escada. Mate os guardas e caminhe para perto do lança-mísseis SAM. Interaja com este e ordene à REMORA que procure alvos. Lance o míssil. Caminhe através do recinto (provavelmente, será melhor ignorar os guardas que aí se encontram) e pela brecha existente na vedação. Dirija-se para o refúgio subterrâneo em construção e elimine os guardas no exterior. Entre e aceda à consola. Regresse para o túnel de monocarris. Gregor aparece e torna-se violento. Chi dispara contra ele. Descarregue o código da REMORA para a porta do monocarril e entre por ela dentro. Abata todos os guardas e prossiga através do chão. Você irá activar um alarme que trará para baixo um guarda que solta minibots. Mate-os. O elevador não funcionará mais, por isso, trepe a escada de manutenção para chegar ao cimo do comboio. Ande por cima do comboio matando todos os guardas que lhe apareçam à frente. Entre pela próxima porta. Chi dá instruções para seguir pelo lado esquerdo. Mate tudo o que estiver nesta sala e entre na seguinte. Olhe para a consola. Está decidido que irá continuar em frente enquanto Chi fica para trás, para operar os comandos. Desça no elevador do pessoal. Siga para cima da consola do elevador de carga e use-a para abrir as portas do compartimento de carga. Utilize o elevador de carga para o levar para cima para o edifício da transportadora. Mate os guardas. Chame para baixo o elevador do pessoal e suba. Coloque a mina EMP no ponto de recarga. Use o terminal para abrir as portas de segurança. O robô é destruído. Regresse ao terminal para estabelecer o movimento da transportadora. Corra para a porta de segurança e para a próxima porta que dá para o exterior do edifício. Corra em volta do passeio para saltar para o telhado da transportadora.

Island Base

Agache-se atrás dos contentores para evitar ser visto pelo guarda de patrulha. Espere por ele para ir para

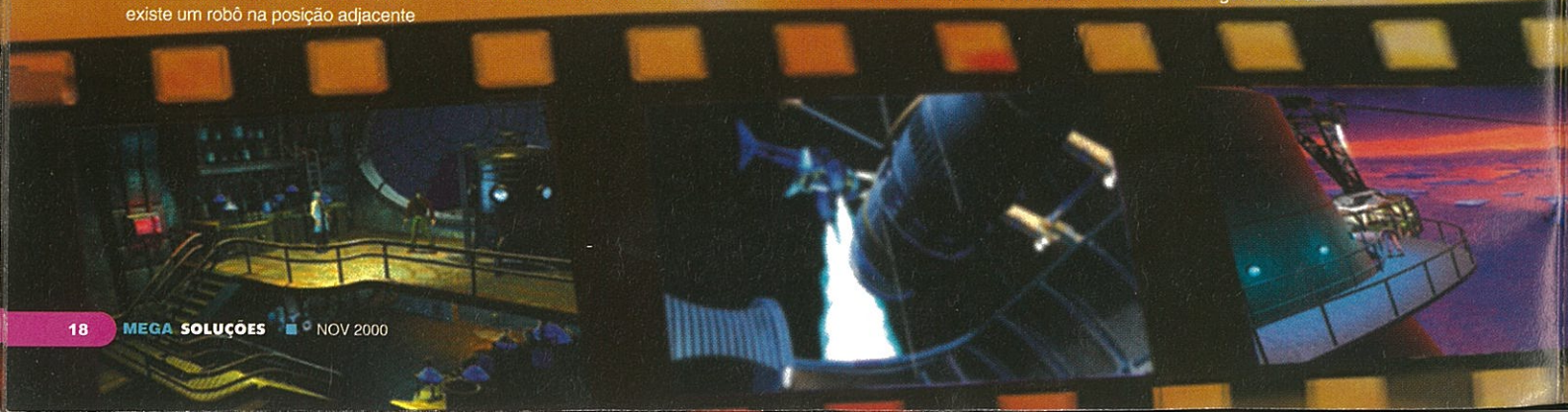
IN COLD BLOOD



o outro lado, depois mate-o com um ataque silencioso. Interaja com a consola e rode a mesa giratória três posições em cada direcção (a orientação fica igual mas a direcção da viagem na transportadora é agora oposta). Salte para a transportadora. Não ande nem corra visto o guarda ir ouvi-lo e alertar o robô. Aceda à sala da bomba. Use a escada para aceder à plataforma erguida. Ponha o guarda inconsciente. Aceda à consola. Rode a mesa giratória duas posições na direcção contrária à dos ponteiros do relógio. Atravesse a mesa giratória. Aceda à transportadora mais alta tendo o cuidado de não activar o robô. Aceda à consola e rode a mesa giratória uma posição na direcção dos ponteiros do relógio. Agarre o de energia de emergência. Atravesse a ponte para aceder à área elevada adjacente. Use a mesa giratória para ter acesso à localização do alvo. Fora da vista do robô, coloque uma mina EMP. Esconda-se atrás dos contentores e espere que o robô fique desactivado. Chame o elevador. Insira o pacote de energia. Leve o elevador para baixo. Tome a porta para a sala de energia. Ande à volta do canteiro para a próxima porta. Tente o botão do elevador. Não funciona. Dirija-se para o botão da porta. Verifique que existe um robô na posição adjacente (pode entrar dentro e não ser morto se a REMORA não der um bip). Faça rodar válvula para atrair a atenção do técnico. Fale com o técnico. Ou o deixa girar a roda ou fá-lo você mesmo. Mas o técnico não deve tomar o elevador de volta para o andar inferior, por isso, ponha-o fora de combate. Apanhe o elevador para baixo. Corra por entre os guardas para a porta da direita. Usar o scanner. Vê guardas de patrulha. Entre na porta que dá acesso à sala com o guarda e o ponto de recarga. Mate o guarda e insera uma mina EMP.

Aceda a uma posição adjacente e atravesse o canteiro. Atravesse a porta mas mantenha-se em frente a esta. Mate o guarda e atraia o robô. Vá para trás ao longo do canteiro para a localização com o ponto de recarga. O robô deveria ser desactivado. Volte atrás para a sala original do robô. Tome a porta da esquerda. Tome as escadas para baixo para a porta da direita. Aceda à área do elevador. Mate o guarda. Apanhe o elevador para baixo para a sessão de segurança. Apanhe a única porta disponível para o corredor de ligação. Quando o robô não estiver a olhar, use a porta da esquerda do ecrã para ter acesso à sala de interrogatórios. Fale com o técnico e descubra onde é que está a porta de controlo. Use o scanner REMORA para tomar conta dos robôs de patrulha. Aceda ao corredor de ligação mais uma vez. Use os contentores em primeiro plano para se esconder e espere pelo robô patrulha. Quando ele estiver a olhar na outra direcção, corra através da porta da direita para a sala. Tome o primeiro comando de segurança. Entre na primeira porta da direita. Continue para a próxima sala e siga escadas abaixo. Esta é a célula de Alex, embora não exista maneira de a soltar.

Volte para trás. Ouça o robô a partir do corredor de ligação e o guarda a partir da área do elevador. Quando estiver tudo claro, entre na sala de comandos de segurança. Esconda-se atrás dos contentores (rastejando) para que nenhum robô o veja. Quando o robô deste local se virar para encarar o que está no corredor de ligação... caminhe rastejando para a porta perto dos caixotes. Prossiga ao longo deste corredor até à porta da sala do comando. Ponha o guarda a dormir. Aceda à consola. Seleccione a porta dos comandos de segurança. Não pode abrir a porta da célula de Alex (2). Feche a porta 4 quando o robô estiver na sala dos contentores. Isto faz com que o robô da sala de segurança venha e verifique os comandos da porta. Feche as portas 9 e 10. Espere pelo robô para aceder ao corredor anterior e depois feche a porta 7. Feche a porta 12 quando o robô não estiver na área do elevador. Liberte as portas 9 e 11 (a porta do elevador). Todos os robôs estão agora fechados fora do caminho. Liberte da consola o armário fechado à chave. Espere que o guarda do elevador esteja o mais longe que for possível. Abata a tiro o guarda da sala de comandos. A seguir, bata no guarda quando ele se aproximar. Obtenha o passe de segurança do armário fechado. Aceda ao elevador principal e leve-o para baixo até ao cais e veja se há muitos guardas. Tome novamente o elevador principal para o nível do reactor (2). A porta do meio está fechada. Tome a porta da direita do ecrã que dá para a sala do comando. Espere pelo guarda de patrulha até que se afaste da câmara. Corra escadas abaixo e ponha o guarda da consola a dormir. Abata a tiro o guarda de patrulha. Aceda à consola. Inspeccione toda a informação do reactor e abra a porta da sala da bomba. Recue ligeiramente as escadas para o elevador interno no centro do ecrã. Aceda à área que está acima. Fale com o técnico sobre a bomba auxiliar. Tome o elevador principal para cima da cabina da área de acoplagem. Insira a EMP no ponto de recarga. Dispare para o robô para atrair a sua atenção. Ele virar-se-á e virá em sua perseguição, por isso, desactive-o. Aceda à bomba auxiliar e desactive-a através do movimento de rotação da válvula que está na parede. Regresse ao nível do reactor. Vá para a sala da bomba. A porta deve estar agora fechada.



IN COLD BLOOD

Desactive a primeira bomba.
Os guardas do cais foram para a cabina área de acoplagem.
O elevador principal está em uso.
Aceda à sala do comando. Apanhe o elevador interior para a área superior. Atravesse a ponte de comando para a área adjacente. Use o elevador interior para a área inferior. Elimine o guarda. Tome o elevador de acesso para baixo - para o cais. Todos os guardas saíram, excepto o nº 1: dispare contra ele. Use a escadaria para a sala de comandos. Interaja com a consola.

Escape from base

Fale com Alex. Desça o elevador principal para o cais. Prossiga para a ponte de comando do cais e veja se está na posição inferior. Aceda à consola na sala de comando. Tente levantar a ponte de comando. Atravesse-a e dirija-se para o helicóptero. Dispare para os guardas. Interaja com o helicóptero para o experimentar e ponha-o a trabalhar. Parte do helicóptero foi danificada no tiroteio. Regresse à consola na sala de comando e procure informações à parte. Apanhe, novamente, o elevador principal para a sessão de manufactura. Evite o robô de patrulha. Prossiga para a sala das máquinas. Apanhe as partes do helicóptero e a mina tipo lapa para socorrer Alex. Evite mais uma vez o robô de patrulha e recue para o elevador principal. Liberte Alex através do uso da mina tipo lapa na ponta da célula. Regresse para o helicóptero que está no cais. Interaja com o helicóptero.

Submarine

Mova-se ao longo do convés, em direcção ao buraco, e mate os guardas. Interaja com o buraco para descer para a ponte de comando. Dispare contra os marinheiros. Dirija-se em direcção à direita do ecrã, para os barcos. Mate um guarda na próxima sala e siga em frente. Chegue à porta da sala protegida. O elevador chega subitamente e o marinheiro dispara para eles. Elimine-o. Interaja com a porta fortificada. Agora que o elevador está aberto, leve-o de maneira a que possa chegar ao compartimento inferior do míssil e, a seguir, desça a escada até ao corredor de manutenção. Mate todos os guardas desta zona. Trepe a escada na parte final do corredor de manutenção e olhe para o cofre existente nesta sala. Tome o elevador para regressar à ponte superior. Prossiga em direcção à retaguarda do submarino. Fale com o técnico do quarto que não tem consolas (camaratas). Continue na direcção da popa e mate o guarda da sala das máquinas. Se desejar, vá em direcção ao escritório de segurança ao fundo da sala das máquinas e examine o cofre aí existente. Regresse para o compartimento de mísseis. A porta continua aberta. Lukyan caminha para a frente a passos largos. Chegou uma mensagem. Chi conta-lhe que está em apuros. Cord regressa para encontrar Lukyan e Chi no elevador. Eles desapareceram. A barreira do elevador é atirada com violência para cima da área deste. Ambas as barreiras do elevador estão fechadas e presas. Olhe para a sala protegida e encontre o esconderijo do capitão, que lhe agradece por tê-lo salvo e dá-lhe a combinação para o cofre do escritório, o qual contém a chave de lançamento do capitão. Regresse para este escritório e obtenha a chave do míssil. Tendo encontrado a primeira chave, apresse-se para a ponte de comando. Lukyan salta de cima para ele derrubando-o. Cord perde a arma. A arma rodou para fora da beira directamente para dentro da turbina. Levante-se e dê imediatamente um soco em Lukyan. Continue na ponte de comando. Ponha a chave na consola. A cabina do elevador estoura, abre, Nagarov sai para fora e conta-lhe que escondeu a segunda chave. Uma explosão larga um feixe luminoso em cima de Nagarov que está preso aos carris em volta do periscópio. Procure Nagarov para encontrar a pequena chave. A segunda chave está fechada no cofre na ponte inferior de comando. Tem que se despachar para o abrir, depois regresse à ponte para impedir o lançamento. Resgate Chi que está algemada a um tubo no corredor de manutenção. Solte-a com a pequena chave que Nagarov transportava.

STREET FIGHTER EX2 PLUS

3D X 2

Este jogo é a continuação óbvia de Ex Plus, o primeiro jogo da série Street Fighter a entrar na terceira dimensão. Vários lutadores regressam ao nosso convívio enquanto outros há que só agora entram no universo Street Fighter. Este guia dá-lhe vários truques, dicas e os vários movimentos da maioria dos lutadores (tenha especial atenção aos novos Excel Moves), para conseguir chegar ao tão cobiçado final com M. Bison.

DISPONIBILIZAR TODAS AS PERSONAGENS

Realce a opção "Bonus" no menu principal e pressione Select (2x).
Realce a opção "Director" no menu principal e pressione Select (4x).
Realce a opção "Practice" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Arcade" no menu principal e pressione Select (5x).
Garuda, Shadow Geist, Kairi e Hayate são agora seleccionáveis.

JOGOS DE BÓNUS

Realce a opção "Bonus" no menu principal e pressione Select (5x).
Realce a opção "Option" no menu principal e pressione Select (3x).
Realce a opção "Versus" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Director" no menu principal e pressione Select (2x).

MODO MANIAC

Realce a opção "Practice" no menu principal e pressione Select (5x).
Realce a opção "Arcade" no menu principal e pressione Select (5x).
Realce a opção "Versus" no menu principal e pressione Select (3x).
Realce a opção "Option" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Bonus" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Practice" no menu principal e pressione Select (4x).

REVELAR O SAMPLE DATA

Realce a opção "Practice" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Director" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Versus" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Arcade" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Option" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Bonus" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Director" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Versus" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Arcade" no menu principal e pressione Select.
Realce a opção "Practice" no menu principal e pressione Select.

VEGA II

Realce a opção "Bonus" no menu principal e pressione Select (13x).
Realce a opção "Director" no menu principal e pressione Select (4x).
Realce a opção "Bonus" no menu principal e pressione Select (13x).

LUTAR COMO GARUDA

Complete os combo sets de cada personagem até Vega/M. Bison. Depois, realize o combo set de Vega/M. Bison até que uma mensagem especifique que uma personagem escondida aparece. Não precisa de terminar todos os combo sets para jogar como Garuda.

LUTAR COMO SHADOW GEIST

Complete o combo set de Garuda. Uma mensagem irá confirmar que o código foi bem inserido.

LUTAR COMO KAIRI

Complete o combo set de Shadow Geist. Uma mensagem irá confirmar que o código foi bem inserido.

LUTAR COMO HAYATE

Complete o combo set de Kairi. Uma mensagem irá confirmar que o código foi bem inserido.

MODO MANIAC

Complete o combo set de Vega/Mr. Bison para revelar a opção "Maniac Mode" do menu principal. Uma mensagem irá confirmar que o código foi bem inserido.

MODOS EXTRA

Complete o combo set de Hayate. Uma mensagem irá confirmar que o código foi bem inserido. Uma opção "Extra Bonus Game Mode" será revelada com o modo Arcada, Excel break e Satellite fall.

SUPER CANCEL

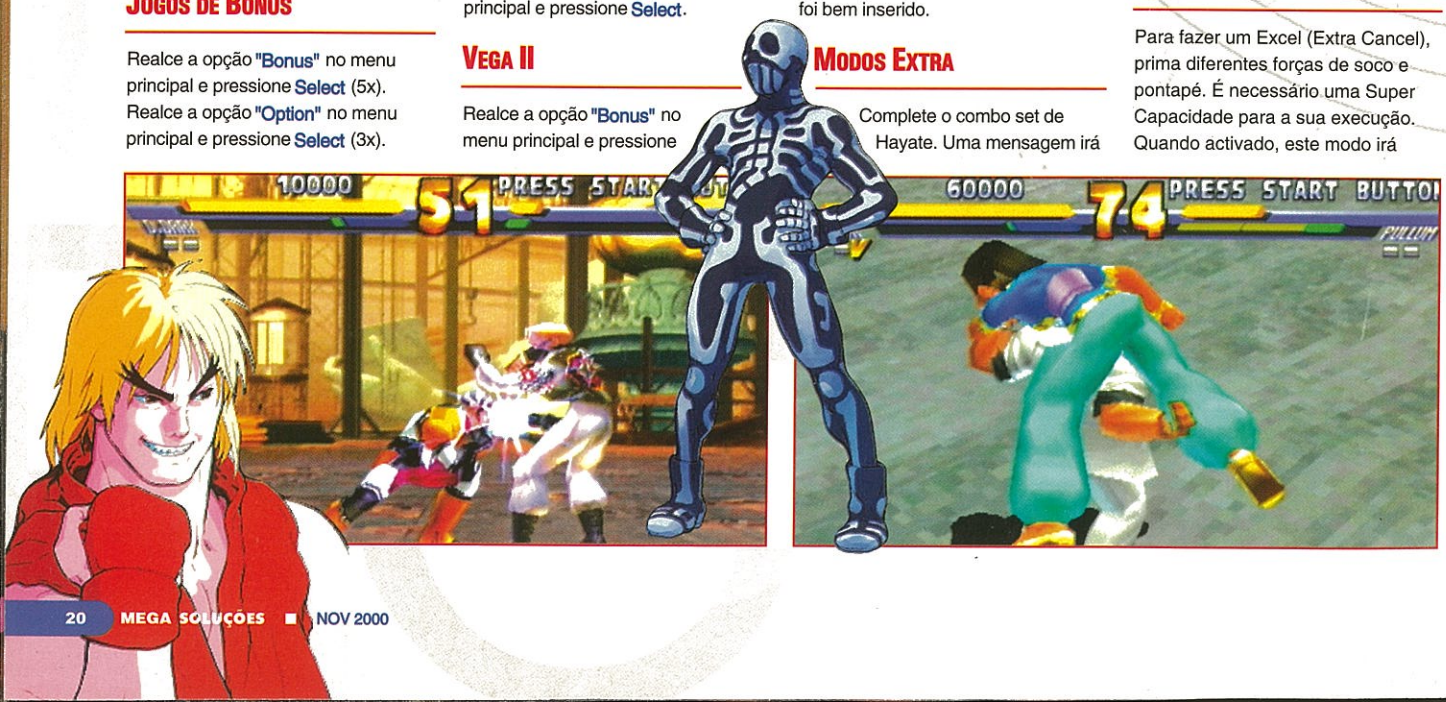
Usado para misturar vários Super Moves e criar uma cadeia combo mortífera. Só pode fazer três no máximo (porque a sua capacidade máxima é três e uma Super irá custar-lhe uma). É preciso treino para conseguir fazê-lo três vezes.
O momento certo para o Super Cancel é fazer o próximo movimento na jogada seguinte quando a luz azul cintilante desaparece.

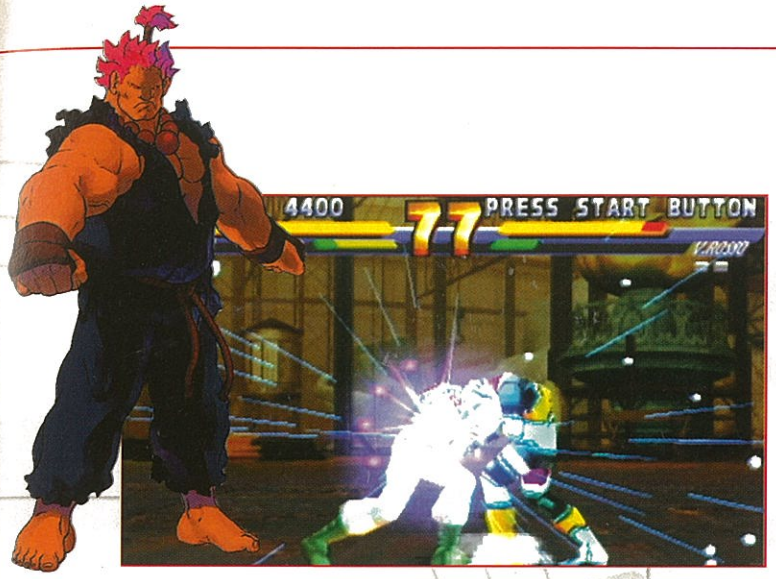
GUARD CANCEL

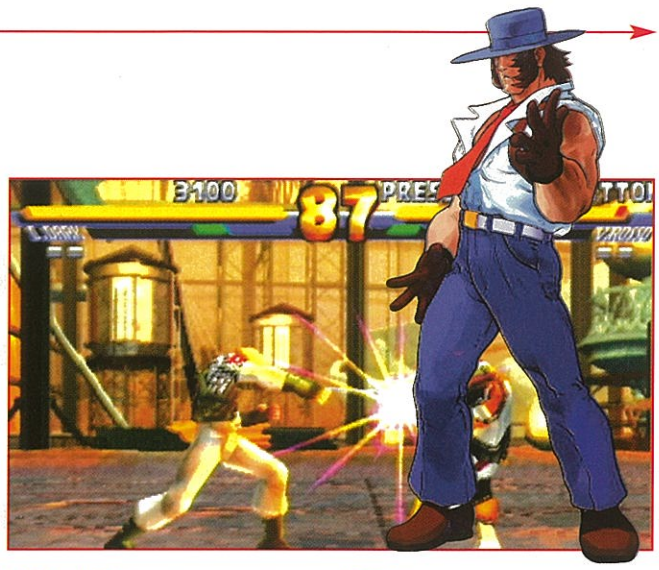
Também conhecido como Guard Break. Para o fazer, só tem de carregar nos botões da mesma força de soco e pontapé. É preciso usar uma Super Capacidade. Se está farto que os inimigos bloqueiem os seus ataques, utilize esta jogada para lhes retirar a defesa. Esta jogada desorienta qualquer um à medida que se vai batendo. Agora mate-os! Se fez um Guard cancel no final de um "mode Excel", o seu ataque terá a cor vermelha e não o habitual azul.
Se fizer um Guard Cancel a um inimigo que está no ar, ele subirá normalmente mas descerá devagar.

EXCEL

Para fazer um Excel (Extra Cancel), prima diferentes forças de soco e pontapé. É necessário uma Super Capacidade para a sua execução. Quando activado, este modo irá







fazer com que a sua personagem se mova muito depressa, permitindo parar tudo. Lembre-se de que neste modo não poderá fazer um Super Move ou um Meteor Combo.

Special Moves

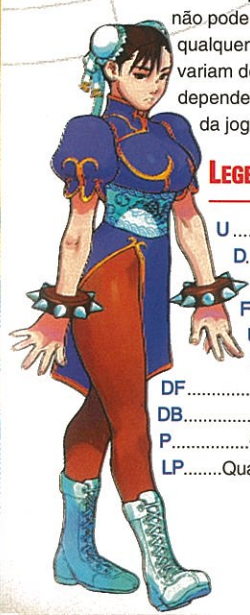
São características inerentes a cada personagem ou a personagens com o mesmo estilo de luta. Com este movimento pode transformar um Special em Super e um Normal em Special.

Super Moves

São movimentos mais fortes do que os Special Moves mas que usam uma capacidade especial para serem executados. Pode transformar um Super Move em outro do mesmo estilo ou um Special Move num Super Move.

Meteor Combo

É o movimento mais forte disponível. Custa três capacidades de energia e não pode ser cancelado de qualquer maneira. Os danos variam de 40 a 75%, dependendo da personagem e da jogada que utilizar.



Legendas

U.....Cima
D.....Baixo
B.....Trás
F.....Frente
UF.....Cima-Frente
UB.....Cima-Trás
DF.....Baixo-Frente
DB.....Baixo-Trás
P.....Qualquer botão de soco
LP.....Qualquer botão de pontapé
MP.....Soco médio
SP.....Soco forte
LK.....Pontapé fraco
MK.....Pontapé médio
SK.....Pontapé forte
PPP.....Todos os 3 botões de soco (Px3)
KKK.....Todos os 3 botões de pontapé (Kx3)
QCF.....Quarto de círculo para a frente (movimento D, DF, F)
QCB.....Quarto de círculo para trás (movimento D, DB, B)
HCF.....Meio círculo para a frente (movimento B, DB, D, DF, F)
HCB.....Meio círculo para trás (movimento F, DF, D, DB, B)
FDP.....Movimento Dragon Punch para a frente (movimento F, D, DF)
BDP.....Movimento Dragon Punch para trás (movimento B,D,DB)
360.....Rodar o D-pad 360 graus, tendo como ponto de partida qualquer sítio
Air.....Também pode ser usado no ar

RYU

Special Moves

Senpuu Kyaku.....F + MK
Kizuochi Kudaki.....F + HP
Hadouken.....QCF + P
Shankunetsu Hadouken.....HCB + P
Shouryuuken.....FDP + P
Tatsumaki Senpuu Kiaku.....QCB + K, B + Kx3

Super Moves

Shinkuu Hadouken.....QCF, QCF + P
Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku.....QCB, QCB + K (air)

Meteor Combo

Shin Shouryuuken.....QCF, QCF + KKK (nível 3)

KEN

Special Moves

Jigoku Fuusha.....D + HP
Zenpou Tenshin.....QCB + P
Hadouken.....QCF + P
Shouryuuken.....FDP + P
Tatsumaki Senpuu Kiaku.....QCB + K

Super Moves

Shouryuureppa.....QCF, QCF + P
Shinryuuken.....QCF, QCF + K, premir os botões para adicionar uma pancada extra
Shippu Jinrai Kyaku.....QCB, QCB + K

Meteor Combo

Kuzuryuureppa.....QCB, QCB + KKK

CHUN LI

Special Moves

Futa Tenohiru.....F + MP
Tatsu Hochiochi.....no ar, D + MK
Hyaku Retzu Kiaku.....KKKKKK (carregar em pontapé rapidamente)
Hienshuu.....QCB + K
Spinning Bird Kick.....QCF + K
Gomen Nel.....WP, WP, F, WK, HP

Super Moves

Kikoshou.....QCF, QCF + P
Senretsu Kiaku.....QCF, QCF + K
Hazan Tenshou Kiaku.....QCB, QCB + K

Meteor Combo

Kikoshou Goku.....QCF, QCF + PPP

GUILE

Special Moves

Spinning Back Knuckle.....F + HP
Rolling Sobatto.....F ou B + MK
Heavy Stab Kick.....F ou B + HK
Flying Buster Throw.....D + MP ou HP (arremesso aéreo)
Sonic Boom.....B (segure), F + P
Somersault.....D (segure), U + K

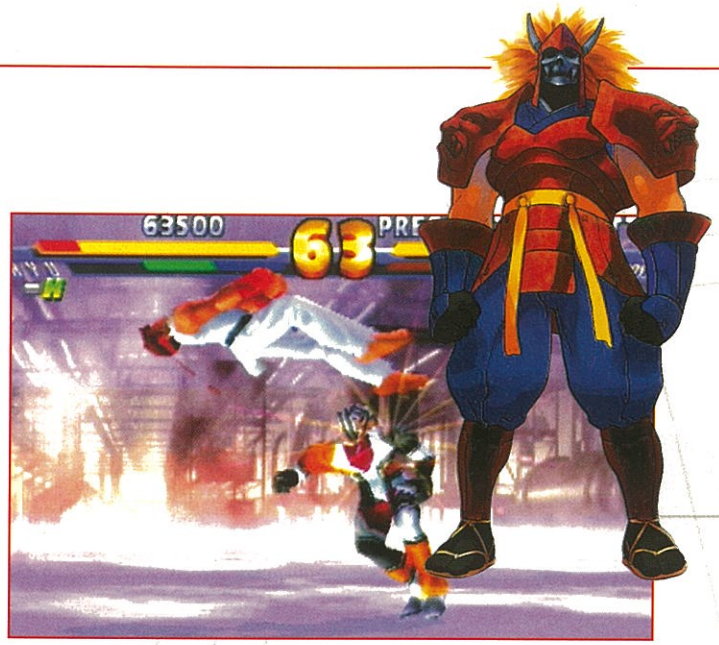
Super Moves

Opening Gambit.....B (segure), F, B, F + P
Double Somersault.....DB (segure), DF, DB, U + K

Meteor Combo

Sonic Boom Typhoon.B, F, B, F + KKK

STREET FIGHTER EX2 PLUS



ZANGIEF

Special Moves

Stomach Block.....Por trás dos seus opositores, MK ou HK (arremesso)
Double Lariat.....PPP
Quick Lariat.....KKK
Screw Pile Driver.....360 + P
Atomic Surplex.....360 + K (perto)
Russian Surplex.....360 + K (longe)
Bear Hug.....P antes que o Russian Surplex agarre o opositor

Super Moves

Super Stomping.....QCF, QCF + K
Aerial Russian Slam.....QCB, QCB + K (inimigo no ar)
Final Atomic Buster.....360, 360 + P

Meteor Combo

Cosmic Final Atomic Buster.....360, 360 + PPP

BLANKA

Special Moves

Rock Crush.....F + MP
Amazon River Run.....DF + HP
Electric Thunder.....PPPPPPP (carregar em soco repetidamente)
Rolling Attack.....B (segure), F + P
Back Step Rolling.....B (segure), F + K (P para cancelar)
Vertical Rolling.....D (segure), U + K

Super Moves

Ground Shave Rolling.....B (segure), F, B, F + P
Jungle Beat.....B (segure), F, B, F + K
Beast Hurricane.....No ar, QCF, QCF + P

Meteor Combo

Super Electric Thunder.....QCF, QCF + KKK

DHALSIM

Special Moves

Drill Head.....No ar, D + HP
Drill Kick.....No ar, D + K
Yoga Teleport.....FDP + PPP ou KKK
Yoga Fire.....QCF + P
Yoga Flame.....QCB + P
Yoga Blast.....QCB + K
Yoga Catch.....FDP + K
Yoga Contact.....K depois do Yoga Catch

Super Moves

Yoga Drill Kick.....No ar, QCF, QCF + K
Yoga Legend.....QCB, QCB + K

Meteor Combo

Yoga Inferno.....QCF, QCF + PPP

BALROG

Special Moves

Attack Claw.....FDP + P
Rolling Crystal Flash.....B (segure), F + P
Sky High Claw.....D (segure), U + P
Flying Barcelona Attack.....D (segure), U + K (P para atacar)
Izuna Drop.....D (SEGURE), U + K (qualquer direcção P para atirar)
Back Slash.....KKK

Super Moves

Grand Crystal Flash.....B (segure), F, B, F + P
Sky Foot Terror.....B (segure), F, B, F + K
Sky High Illusion.....DB (segure), DF, DB, UF + P

Meteor Combo

Rolling Barcelona Attack.....DB (segure), DF, DB, UP + K (P para atacar)
Rolling Izuna Drop.....DB (segure), DF, DB, UP + K (qualquer direcção + P para atirar)

SAGAT

Special Moves

Tiger Fake.....BDP + P
Tiger Shot.....QCF + P
Ground Tiger Shot.....QCF + K
Tiger Blow.....FDP + P
Tiger Crush.....FDP + K

Super Moves

Tiger Cannon.....QCF, QCF + P
Ground Tiger Cannon.....QCF, QCF + K
Tiger Raid.....QCB, QCB + K
Tiger Genocide.....QCB + QCB + P

Meteor Combo

Tiger Storm.....QCF, QCF + PPP

SKULLOMANIA

Special Moves

Skullo Uppercut.....F + MP
Skullo Overhead.....F + MK
Skullo Charge.....F, F (segure)
Skullo Salto.....B, B
Skullo Slam.....D + MP ou HP (arremesso aéreo)
Skullo Crusher.....QCF + P
Skullo Slider.....QCF + K
Skullo Head.....FDP + P
Skullo Dive.....P (durante Skullo Head)
Skullo Takachef.....BDP + K

Super Moves

Super Skullo Crucher.....QCF, QCF + P (air)
Super Skullo Slider.....QCF, QCF + K
Skullo Energy.....QCB, QCB + K
Skullo Ball.....QCB, QCB + P
Shin Skullo Dream.....LP, LP, F, LK, SP

Meteor Combo

Super Skullo Energy.....QCB, QCB + KKK

SHARON

Special Moves

Crimson Terror.....HCB, UB + P
Gale Hammer Punch.....QCF + P
Gale Hammer Punch Combo.....F + P ou DF + K ou DB + K (depois do Gale Hammer Punch)
Half Moon Kick.....QCB + K
Prisoner Scissors.....P (depois do Half Moon Kick)
Bermuda Shympony.....FDP + K

Super Moves

Shadowloo Combination.....QCB, QCB + K
Sharon Special.....QCF. QCF + K (QCB + K para cancelar)
Load.....QCF, QCF + P
Hellfire.....(depois de load) QCF, QCF + P

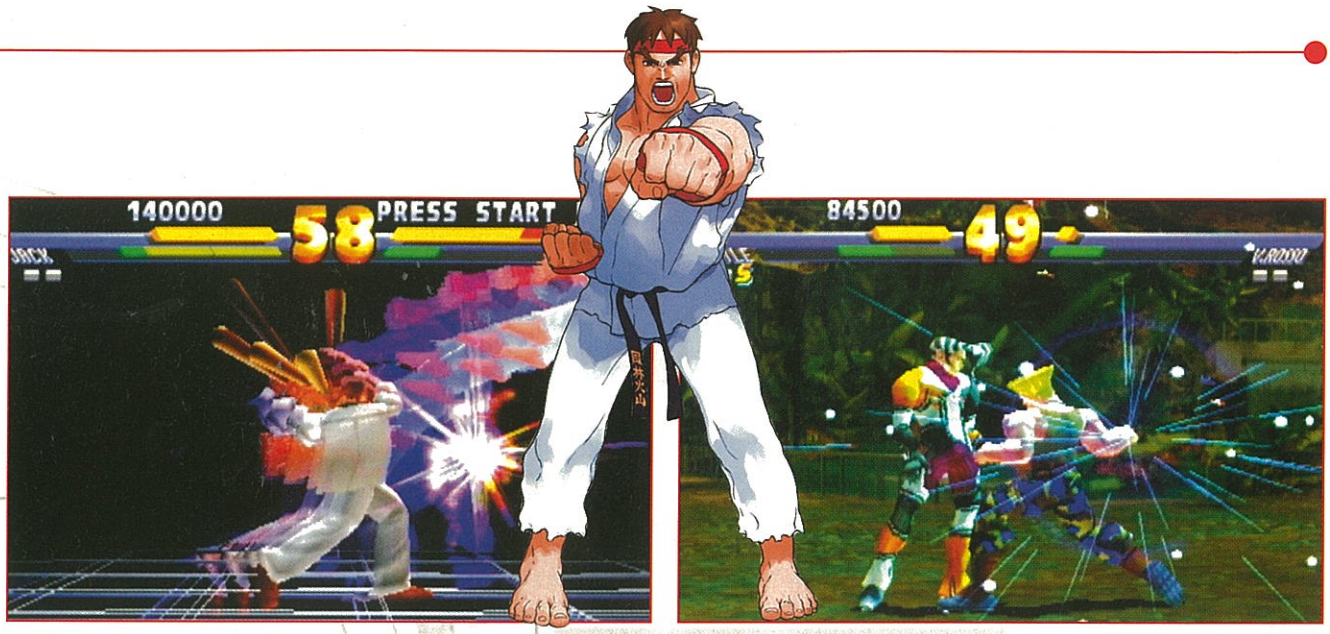
Meteor Combo

Assault Rifle.....QCF, QCF + PPP

VEGA

Special Moves

Vega Warp.....FDP + PPP ou KKK
Psycho Crusher.....B (segure), F + P
Double Knee Press.....B (segure), F + K
Head Stomp.....D (segure), U + K



Devil Reverse.....P (depois do Head Stomp)

Super Moves

Psycho Cannon.....B (segure), F, B, F + P

Knee Press Nightmare.....B (segure), F, B, F + K

Meteor Combo

Psycho Break Smasher.....B (segure), F, B, F + K

HOKUTO

Special Moves

Chou Geki Hou.....QCF + P

Chou Geki Ho Ki.....F + P (depois d o Chou Geki Hou)

Shinkuu Kou.....B + P (depois do Chou Geki Hou)

Shin Kyaku Kou.....B + K (depois do Chou Geki Hou)

Shin Kuu Geki.....QCB + P

Shin Kyaku Geki.....QCB + K

Go Kyaku Kou.....BDP + P, (uma jogada em sentido contrário)

Super Moves

Kireneki.....QCB, QCB + P

Gyaku Hou Za.....QCB, QCB + K

Renshou Geki.....QCF, QCF + P

Renpu.....WP, WP, F, WK, HP

Meteor Combo

Shirase Ga Tana.....QCF, QCF + KKK

NANASE

Special Moves

San Ren Kon.....QCF + P, F + P, F + P

Tem Shou Kon.....FDP + P

Kasumi Oroshi.....QCB + K, K, K

Gekkyou Botan.....BDP + P, segure P

Super Moves

IzayoiRennin.....QCF, QCF + P

Yayoitouningi.....QCB, QCB + P (ar)

Natsuki.....PPP (durante Yayoi Tou Nin Gi)

Ariake.....KKK (durante Yayoi Tou Nin Gi), BDP + P para regressar

Meteor Combo

Machiyoi Tenkyuu Genki.....WP, WP, F, WK, HP

DOCTRINE DARK

Special Moves

Dark Wire.....QCF + P

Dark Hold.....B + P (depois de Dark Wire)

Dark Spark.....Não pressionar em nada a seguir a Dark Wire

Kill Wire.....FDP + P

Ex-Plosive.....QCF + K

Super Moves

Kill Trap.....QCF, QCF + P

Dark Shackle.....QCF, QCF + K

Ex-Prominence.....QCB, QCB + K

Meteor Combo

Death Trap.....QCB, QCB, PPP

CRACKER JACK

Special Moves

Dash Straight B (segure), F + P

Dash Upper B (segure), F + K

Feint Dash.....QCB + P

Final Punch.....Segure PPP ou KKK e depois solte

Batting Hero.....HCF + P

Soccer Ball Kick.....HCF + K

Super Moves

Crazy Jack.....B (segure), F, B, F + P

Raging Buffalo.....B (segure), F, B, F + K

Home Run Hero.....QCB, QCB + P

Grand Slam Crusher.....QCB, QCB + K

Meteor Combo

Home Run King.....QCF, QCF + KKK

PULLUM PURNA

Special Moves

Al'Kul Wrist.....No ar, D + MP

Reverse Ankle.....No ar, B + MK

Drill Press.....QCF + K

Pullum Kick.....FDP + K

Ten'El Kick.....QCB + K

Femina Wind.....QCB, QCB + P

Super Moves

Praec Larum.....QCB, QCB + K

Res Arcana.....QCF, QCF + K

Kind Wind.....No ar, QCF, QCF +P

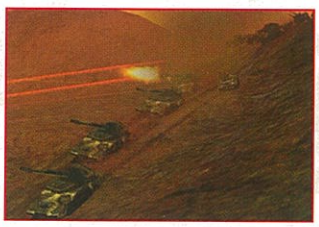
Meteor Combo

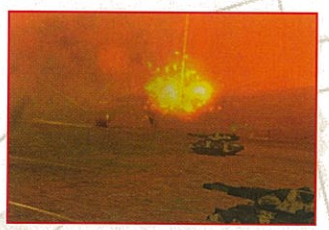
Gradus Fall.....QCF, QCF + PPP

GROUND CONTROL

PURA ESTRATÉGIA

Eis-nos perante um dos poucos jogos de estratégia que o são verdadeiramente. Aqui não existe lugar para agrupar dezenas de unidades e *atirá-las* para cima do inimigo como se de granadas se tratasse. Tudo tem de ser bem planeado, desde a disposição das nossas unidade à defesa de pontos estratégicos, passando pelas emboscadas e culminando no grande ataque à base inimiga. Está-se a ver a estratégia. Pura estratégia.





ARTILHARIA

A artilharia é uma das unidades mais importantes de Ground Control, especialmente se só agora está a começar. É mais poderosa do que qualquer outra unidade nos níveis de baixa dificuldade, mas mesmo assim muito importante visto as suas técnicas como jogador de Ground Control se irem aperfeiçoando.
A artilharia é poderosa mas irá perderá rapidamente contra armas especiais, particularmente as de artilharia pesada e as das unidades de assalto (como as Beam Platform). Por esta razão, é geralmente preferível esconder a sua artilharia, ou certificar-se de que ela está numa depressão existente em algum monte. Consequentemente, é sempre melhor colocar a sua artilharia num planalto do que num monte, pois, desta maneira, os inimigos não o têm imediatamente na sua linha de fogo.
Nos mapas que envolvem unidades aéreas, é de muita utilidade estabelecer torres de artilharia antiaérea, ou ter por perto unidades antiaéreas. Os ataques de bombardeiros e naves podem eliminar a artilharia muito rapidamente.
O campo Vortex, uma habilidade Light Hoverdyne dos Dawnies, é muito útil para esconder a posição da sua artilharia. Embora as pessoas possam ver o campo, elas podem ver para dentro dele, o que torna o uso da localização com exactidão muito mais difícil. Os campos armadilha são também úteis por esta razão. Claro que, uma vez que dispare a sua artilharia o inimigo pode esclarecer a sua localização, por isso, certifique-se de que a move frequentemente.

ARTILHARIA OFENSIVA

Três maneiras comuns de usar a artilharia no ataque incluem basic support, artillery skirmishing e, a versão mais perigosa, nuclear skirmishing. Usos mais avançados de artilharia incluem alvos direccionados e bloqueio de passagens.
O basic support é exactamente aquele que normalmente esperaria que a artilharia fornecesse. Essencialmente consiste no uso das suas forças para começar uma luta e, a seguir, usar a artilharia para atacar qualquer inimigo que se comece a agrupar. O único perigo é que se as suas forças perseguirem unidades que estão a bater em retirada podem sofrer danos dos aliados. Claro que se estiver atento isto não vai acontecer – mas de qualquer maneira será melhor ter muito cuidado.
O artillery skirmishing é um pouco mais difícil. Para iniciar esta táctica, exponha a sua artilharia um pouco e dispare para a linha da frente inimiga (ou em grupos expostos) até que esta reaja. Quando o fizer, fuja. O único problema com isto é que precisa de um radar pack para poder ver bem o inimigo. Evite especialmente o artillery skirmishing quando Beam Platforms estiverem perto do alvo pretendido (a não ser que se esteja a sentir com sorte). Uma versão mais poderosa do artillery skirmishing é o nuclear skirmishing. No fundo, é aplicada a táctica anterior, mas seja duas vezes mais cauteloso para não desperdiçar a sua energia nuclear.
Pode direccionar os alvos atacando o terreno com CTRL + o botão do rato. Isto não é fácil de fazer, por isso pratique até apanhar o jeito.
Bloquear passagens é bastante fácil de fazer mas difícil de conseguir efeitos vantajosos. Usando duas ou mais peças de artilharia que não estejam a disparar ao mesmo tempo consegue bombardear uma área (com CTRL-clique) por onde pensa que o inimigo vai ter de atravessar. Quando a atravessarem, eles irão sofrer muitos danos se calcular bem o timing. Este género de actividades é preferível em mapas com montanhas, em mapas com as zonas sinalizadas com bandeiras e em mapas com as zonas classificadas com numeração (visto ser mais fácil prever onde é que as unidades se irão posicionar nesses mapas).

GUERRA DE ARTILHARIA

Em todos os jogos irá ter situações onde tentarão atingi-lo com artilharia. A coisa mais importante sobre as guerras de artilharia é manter-se sempre em movimento, mudar de direcção (por exemplo, regressar pelo mesmo caminho pode colocá-lo na rota dos bombardeiros). A próxima coisa mais importante é enganar. A melhor maneira de enganar é usando os antimísseis especiais da artilharia Dawnie e dos Medium Hoverdynes. Estes pequenos terrores abaterão facilmente bombardeiros de artilharia. Pode também proteger as suas forças com estas. Algumas vezes, ambos os lados irão tê-las instaladas. Se isto acontecer, tente disparar para o terreno perto de si na esperança de encontrar um "buraco" onde poderá descarregar as suas munições e esconder os seus bombardeiros. Deste modo, os mísseis não poderão atingir os seus bombardeiros.
Outra maneira de enganar é acertar na artilharia inimiga com modos especiais de longo alcance, tais como Focus Prisms das Beam Platforms. Nos mapas em que existe um APC non-vital, faça-o reparar a sua artilharia pois pode dar-lhe a energia que precisa para ganhar a luta.
Caso não possa enganar ninguém, tente fazer pequenos ataques localizados a unidades à sua volta, reservando algumas unidades pesadas, tais como Heavy Terradynes ou Medium Terredynes – ambas preparadas para atacar com modos especiais.
Se for suficientemente bom nos alvos principais, vai poder, por vezes, ganhar uma guerra de artilharia somente com a própria artilharia. Uma vez tendo feito isto, não deverá ter problemas em destruir o resto das forças inimigas pois já não terão qualquer apoio de longo alcance.

ARTILHARIA DEFENSIVA

Frequentemente, a artilharia defensiva é muito semelhante à artilharia ofensiva. De facto, é exactamente a mesma coisa excepto pelo facto de ter que tomar cuidado com alguns pormenores. Se deixar a sua artilharia em free-fire/fire-at-will, tem de tomar cuidado para não só não atingir as suas próprias forças como para não se atingir a si mesmo.
Tente também ter um bom conhecimento do campo de batalha. Se disparar uma rajada extra de tiros para o meio da primeira força de ataque do inimigo pode facilmente fazer com que ganhe o jogo.
Não negligencie nenhuma das suas unidades mas certifique-se de que também não negligencia a artilharia. Ground Control é, no fundo, um jogo de controlo táctico.

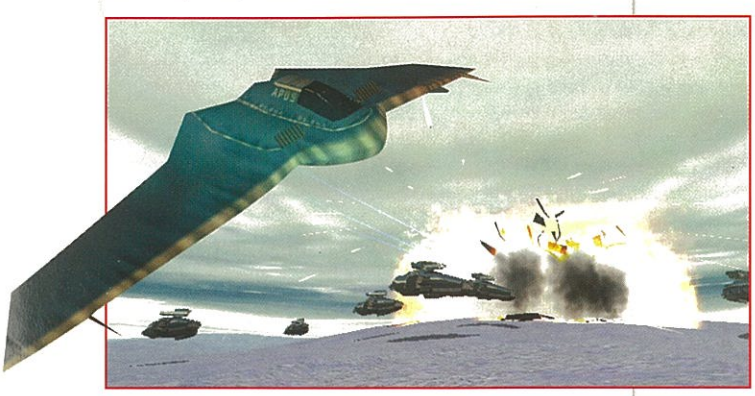
ARTILHARIA DE CONTRA-ATAQUE

A melhor maneira para pensar em contra-ataques é perguntando a si próprio "Se eu estivesse a usar esta unidade, estratégia, etc., de que é que deveria ter mais receio?" e a seguir, executar aquilo que o outro jogador

deverá temer. Mova-se depressa e use bastantes habilidades especiais. Os Light Terradynes/Hoverdynes são bastante bons nisto, tal como as Beam Platforms. Outras unidades também funcionam assim, é uma questão de formar a sua própria táctica.

Unidades com blindagem leve e média

As blindagens médias e leves são úteis para dar assistência em caso de fogo e têm habilidades especiais muito poderosas. Apesar de serem úteis de uma forma moderada como unidades solitárias, são extremamente efectivas quando usadas em combinação com outras unidades. Claro que isto se passa sem ser preciso dizer que no Ground Control a combinação entre unidades é a solução. É preferível evitar os pelotões de reconhecimento dos Hoverdynes e dos Terradynes porque os Light Hoverdynes com configuração recon podem mover-se quase tão depressa como eles e têm geralmente melhores habilidades especiais, mais poder de fogo e blindagem. Para reconhecimento de terreno, o radar móvel é melhor do que os veículos com a função recon (principalmente, em mapas pequenos). Por estas razões, as unidades de reconhecimento não são discutidas neste guia de estratégia.
Use o máximo de unidades possíveis nos seus ataques. Visto as unidades de blindagem média e leve terem habilidades especiais excelentes, e a blindagem média ter mais poder de fogo do que a blindagem pesada, é crucial que faça uma boa combinação de forças. As habilidades especiais são o nome do jogo.
Os Terradynes ligeiros têm defesas estáticas que muito ajudam a fortificar uma área. Verifica-se que apesar de os rockets e as armas de sentinela antiaéreas serem muito úteis, os canhões automáticos de guarda não o são. Isto passa-se principalmente porque existem muitos outros factores contra a infantaria, tais como sunbursts, HE rounds e electropulses.
Os Terradynes médios podem utilizar sistemas de alvos que aumentam em muito a sua exactidão Os Terradynes médios também têm estações de reparação posicionadas que são de utilidade dúbia, visto o seu comando APC também fazer reparações e ser móvel.
O Hoverdyne médio, com a sua habilidade Missile Defender, abate qualquer ataque de artilharia que se aproxime. Serão precisas duas ou mais peças de artilharia para o destruir. Tendo uma arma de defesa com a sua artilharia contra um opositor que não tenha isso dá-lhe uma vantagem enorme. Os escudos de energia também são bastante úteis mas só se já tiver dois esquadrões com Missile Defender. Obviamente, quando se joga sem artilharia, os escudos de energia e módulos de reparação são ambos fortes escolhas, enquanto que os mísseis de defesa não o são.
Os Hoverdynes ligeiros têm uma habilidade chamada "campo vortex" que é, provavelmente, a melhor habilidade especial no jogo. O campo vortex, que tem um tempo de duração considerável, protege uma área inteira da sua detecção. Isto força o inimigo a usar um ataque baseado na força de fogo (CTRL-clique) que é, consideravelmente, menos preciso. Usando os campos vortex, enquanto movimenta as tropas dentro deles, pode ser particularmente poderoso. Já que a força lógica oposta a isto é atingir a área com artilharia, provavelmente irá querer uma arma de defesa dentro do seu campo vortex, quando possível. Também pode usar o campo vortex contra o inimigo cegando-o efectivamente (apesar de isto ser difícil de fazer).



Use as ferramentas que tiver

Geralmente, os ataques especiais disponíveis contra as unidades de blindagem ligeiras e médias são bastante poderosos e deverão ser usados logo e sempre que o inimigo esteja envolvido no combate. Use as suas habilidades enquanto pode fazê-lo, principalmente no auge da sua potência!
Os Terradynes têm um lança-granadas mas só é bom usá-lo em unidades que estejam com a energia em baixo já que as granadas são muito lentas e facilmente iludidas.
Os Terradynes médios têm dois tipos de sequências altamente explosivos. Eles destroem completamente toda a infantaria, mas existe somente um leve melhoramento sobre os assaltos normais contra a blindagem. São preferíveis assaltos HE normais visto terem mais munições, embora qualquer um deles seja útil.
Os Hoverdynes ligeiros têm duas opções: o electrodagger e o electropulse. O melhor é usar o electropulse visto este provocar mais estragos contra um esquadrão blindado enquanto com o electrodagger só se mata uma unidade por ataque.
Os Terradynes médios têm Plasma Sunburst (que queima em contacto com o Sol) e Plasma Moonburst (que queima em contacto com a Lua).
O Plasma Sunburst ataca eficazmente a infantaria. O Plasma Moonburst, também conhecido como o raio da morte, é extremamente poderoso, fazendo um trabalho eficaz no que quer que seja. Porque é uma arma de feixes, muitas vezes irá atingir mais do que um alvo e destrói qualquer coisa excepto a infantaria. Este tipo de ataque incrivelmente poderoso vaporizará até unidades de blindagem pesada, algumas vezes através do esquadrão.
Recomenda-se que consiga apanhar o Plasma Moonburst visto o electropulse e a artilharia serem capazes de lidar com a infantaria.

Configuração do esquadrão

Um dos erros mais comuns que as pessoas cometem em Ground Control é negligenciar a configuração do esquadrão. Um outro erro é que escolhem os tipos errados de unidades com o seu Selector Dropship.
Uma força equilibrada é a chave para o bom funcionamento do esquadrão. Forças bem misturadas irão invariavelmente fazer melhor do que as forças razoavelmente especializadas. Os erros comuns que os iniciados fazem é incluir somente unidades de blindagem pesada e nenhumas unidades de blindagem média; pegar somente na artilharia e em nenhumas unidades de assalto ou antiaéreas; e, claro está, pegar em muita infantaria ou então no tipo errado de infantaria. Normalmente, recomenda-se só um esquadrão de infantaria.

Configuração da infantaria

Muita gente pensa que a infantaria é completamente inútil no Groung Control comparada com as outras unidades escolhidas. Apesar estar extremamente inclinada para os efeitos de área, a infantaria tem pequenas características muito úteis. A mais importante é a abertura da opção radar, a qual deverá sempre apanhar se tiver a infantaria mínima para isso (principalmente, os Marines e Crusaders). Ela vai-lhe dar uma vantagem enorme na fortificação da sua posição sendo imprescindível nos mapas em que as alianças são mortíferas.
As habilidades especiais da infantaria básica antitanque (principalmente, focused energy pulse e rockets antitanque) são extremamente poderosos contra a blindagem.
É recomendado o seu uso em ataques surpresa pela retaguarda.
As habilidades de infantaria contra a infantaria são bastante poderosos, mas irrelevantes pois há tantos factores contra a infantaria...
A infantaria Jaeger e a infantaria Templar Torpedo são bastante boas mas falta-lhes a opção radar.

GROUND CONTROL

Embora os seus especiais sejam poderosos, eles só podem ser usados algumas vezes (e os Jaegers sem os especiais são muito ineficazes). Contudo, os Templar com disfarces e microbombas nucleares são verdadeiramente poderosos e podem ser usados de forma efectiva. Recomenda-se também o uso das bombas o mais depressa possível.

CONFIGURAÇÃO DE UNIDADES COM BLINDAGEM

Arranje uma proporção de 2:2:1 para as unidades de blindagem pesadas, médias e ligeiras. No caso de escolher as especiais, resulta bem uma proporção de 2:1 de antitanques para antiarmas de infantaria. Geralmente, é uma acção inteligente arranjar módulos restaurados para a blindagem pesada, e especiais mais exóticos para as unidades de blindagem média e ligeira. Isto passa-se porque, se resolver operar as coisas correctamente, as unidades de blindagem pesadas ficarão com a maioria dos estragos.

CONFIGURAÇÃO DE UNIDADES DE SUPORTE

O que o jogo classifica de unidades de suporte será melhor definir como unidades de suporte de fogo.
A artilharia, as antiaéreas e as unidades a que se chamam unidades de assalto estão classificadas dentro desta categoria. É normal querer que metade dos seus esquadrões sejam de artilharia e a outra metade uma mistura de unidades de assalto. Normalmente, é também uma boa ideia jogar pelo seguro e obter um esquadrão antiaéreo, apesar dos Aerodynes serem uma escolha que pertence à configuração Dropship.
A falta de antiaéreas contra os Aerodynes podem diminuir grandemente o tempo de jogo.
Geralmente, as habilidades especiais destas unidades são suficientes e não se deve apanhar outras, a menos que faltem na artilharia - tanques com armas nucleares são, de longe, o melhor. Para as unidades com ataques antiaéreos especiais, tais como o ataque em falta para os Rockets Terradynes, certifique-se de que apanha algo mais útil.
Os especiais antiaéreos são realmente difíceis de pôr em mira visto os Aerodynes se moverem muito depressa. Mesmo se conseguir alvejá-los, não são muito vantajosos, visto as unidades de suporte antiaéreas se portarem muito bem.

CONFIGURAÇÃO DE AERODYNES

Os Aerodynes têm muito poucas opções úteis. Contudo, certifique-se que pega sempre no Sistema Crayven Antimísseis para as unidades Crayven visto ser quase sempre útil. Considere também cuidadosamente a hipótese de querer os Aerodynes – se espera que o seu opositor actue de acordo com um Aaerodyne pesado, será melhor arranjar mais unidades de blindagem. Os Aerodynes são óptimos se lhes conseguir retirar as antiaéreas, de outro modo não são nada de especial.

A GUERRA AÉREA

As unidades aéreas são bastante poderosas quando usadas adequadamente, mas muito fáceis de usar de forma inadequada. A maioria dos novos jogadores avançam as suas Aerodynes irreflectidamente mesmo para o centro da batalha, ou mesmo antes da batalha ter começado. Isto é totalmente errado. Os Aerodynes são unidades de apoio e não unidades para a frente da batalha. Eles devem ser e têm que ser usados, como todas as unidades, em combinação com o resto da sua força. Geralmente, deve arranjar aviões e atacar outros os aviões se está a jogar como Dawnies, e bombardeiros e aviões se está a jogar como a Corporação Crayven. Às vezes, tem uma certa utilidade substituir os aviões por bombardeiros, especialmente se tem unidades antiaéreas.

ONDE E COMO USAR OS AERODYNES

Geralmente, a segunda metade da batalha é a melhor altura para usar os Aerodynes. Deverá dar o seu melhor para eliminar as unidades antiaéreas antes desta fase, para que os seus Aerodynes possam trabalhar em paz. Alguns dos voos de reconhecimento mais úteis para onde os pode enviar incluem:
1. Ataques em unidades vulneráveis, tais como a artilharia e a unidades de assalto.
2. Incursões com o fim de destruir as unidades de blindagem pesadas e médias do inimigo onde não haja antiaéreas. Em poucas palavras, terminar uma batalha que de outra maneira se poderia ter perdido.
As unidades de blindagem ligeiras e médias com uma configuração de velocidade de esquadrão já estabelecida são bastantes boas na localização de pistas e na eliminação dessas ameaças às suas unidades aéreas, especialmente quando as armas especiais são usadas.
3. Ir em missão de reconhecimento à procura de soldados retardatários fora da área de batalha. Na maior parte das vezes, eles estarão vulneráveis e serão facilmente eliminados.

QUANDO NÃO SE DEVEM USAR AERODYNES

Os Aerodynes não devem ser usados quando têm antiaérea pesada ou quando ainda não sondou o seu opositor para ver se tem antiaéreas. Se for feito cautelosamente, pode sondar, com os meios aéreos Crayven, os sistemas antimísseis activos. Visto os Aerodynes serem tão frágeis, devem ser usados para suporte de ataque e não para ataque frontal.

COMANDANDO NOS CÉUS – O FORTE DA CRAYVEN CORPORATION

Embora as unidades antiaéreas impeçam as unidades aéreas Crayven de controlar os céus completamente, os lutadores Crayven são invencíveis contra uma frota aérea inimiga.
O sistema antimíssil Crayven bloqueia bastante bem os rockets e os mísseis que vão chegando. As unidades de suporte antiaérea podem facilmente penetrar esta defesa embora até agora esteja longe de ser um escudo de invencibilidade. Se tirar todos os seus suportes antiaéreos Terradynes e Hoverdynes, eles ficarão completamente à mercê dos seus bombardeiros, especialmente se tem o sistema antimíssil. Se tiver bombardeiros, deverá considerar as unidades antiaéreas como a prioridade número 1.
Tente usar Aerodynes com escudos de energia. Se pensou que atacar Aerodynes era inútil, veja o que é que pensa de um esquadrão deles temporariamente invulnerável, com armas especiais. É claro que o problema com os escudos de energia é que eles se esgotam. No entanto, a mesma coisa se passa com quem está do outro lado. Se eles atacam um inimigo aéreo e atingem os seus escudos, podem liquidar o inimigo rapidamente. Mantenha as suas unidades aéreas a disparar muitos mísseis para os combatentes inimigos antes que estes alcancem e destruam o seu objectivo. Enquanto os mísseis irão novamente procurar um novo alvo (se o seu actual estiver destruído), a área de busca deles é muito reduzida. No caso dos Aerodynes, o míssil provavelmente autodestruir-se-á antes de encontrar um novo alvo.

UNIDADES DE ASSALTO

As unidades de assalto são semelhantes às unidades de blindagem mas têm muito mais poder de fogo e de alcance à custa da blindagem. As unidades inseridas nesta categoria incluem os Rockets Terradynes, os Drone Carriors e os Beam Platforms.
Cada uma destas unidades requer uma táctica diferente para optimizar a sua performance, mas há coisas que se aplicam a todas:
1. Mantê-las sempre protegidas. Com o seu longo alcance já não há necessidade de os ter nas linhas da frente.
2. Beneficiam grandemente da microadministração. Apanhando alvos vulneráveis, como peças de artilharia e outras unidades de assalto, produzirão excelentes resultados.
3. As suas habilidades especiais significam, geralmente, morte instantânea para qualquer unidade isolada.
4. São praticamente inúteis contra a infantaria.

ICEWIND DALE

MODO CHEAT

Este modo só funciona na versão 1.05 do jogo (também existe o patch para transformar as outras versões nesta). Este procedimento envolve a edição de um ficheiro de jogo. Crie uma cópia de segurança do ficheiro antes da operação. Use um editor de texto para editar o ficheiro **"icewind.ini"** no directório do jogo. Adicione a linha **"Cheats=1"** debaixo da secção **"Game Options"**. Inicie o jogo e clique **Ctrl+Tab** para aparecer a consola. Escreva **CheatersDoProsper:EableCheatKeys()**, que lhe possibilitará o modo Cheat: A seguir, insira um dos seguintes códigos durante o jogo para activar a função correspondente.

EFEITO	CÓDIGO
Mover as personagens para onde estiver o ponteiro do rato	Ctrl+J
Sarar ou ressuscitar o personagem seleccionado	Ctrl+R
Matar o monstro ou NPC seleccionado	Ctrl+Y
Mostrar as armadilhas	Ctrl+4
Mostrar os compartimentos que demarcam as personagens	Ctrl+9

CHEATS ADICIONAIS

Os seguintes comandos também são para ser inseridos na consola (tome atenção às maiúsculas e minúsculas).

EFEITO	CÓDIGO
Mapa completo	CheatersDoProsper: ExploreArea();
Dar a experiência indicada	CheatersDoProsper: SetCurrentXP<número>
Dar ouro ao grupo	CheatersDoProsper: AddGold<número>
Adicionar 500 de ouro	CheatersDoProsper:Midas()
5 poções para curar, 5 antídotos, e 1 "Scroll Of Stone To Flesh"	CheatersDoProsper:FirstAid()
Teleportar o grupo para o ponteiro do rato	CheatersDoProsper:Hans()
Convocar Jeff para atacar	CheatersDoProsper:JeffKAttacks()
Convocar Jeff para defender	CheatersDoProsper:JeffKDefends()

NOME DOS ITENS

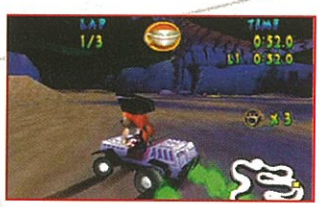
Insira um dos seguintes nomes de itens com o código **CheatersDoProsper: CreateItem<nome do item>**

ITEM	NOME
Necklace of Missiles	AMUL01
Arrow of Dispelling	AROW07
Battle Axe	AX1H01
Golden Girdle	BELT02
Mace + 1	BLUN05
Bolt +1	BOLT02
Tome + 1 Constitution	BOOK03
Boots of Speed	BOOT01
Composite Long Bow	BOW01
Gauntlets of Ogre Power	BRAC06
Bullet + 2	BULL02
Mithril Chain Mail + 4	CHAN06
Cloak of Protection + 2	CLCK02
Dagger + 2	DAGG03
Dart + 1	DART02
Halberd + 1	HALB02
War Hammer + 2	HAMM03
Helm of Glory	HELM03
Horn Coral Gem	MISC35
Full Plate Mail + 1	PLAT05
Potion of Hill Giant Strenght	POTN03
Anel	RING01
Protecção para o Frio	SCRL04
Scroll of Vampiric Touch	SCRL1Q
Large Shield + 1	SHLD06
Bastard Sword	SW1H01
Two Handed Sword	SW2H01
Wand of Fear	WAND02
Heavy Crossbow of Accuracy	XBOW03

MAGICAL RACING TOUR

JOGAR COMO JIMINY CRICKET

Recolher todas as partes da máquina de fogo-de-artifício.



JOGAR COMO NED SHREDBETTER

Terminar com sucesso o Challenge Trophy.

JOGAR COMO X.U.D.71

Recolher as oito fadas situadas em cada uma destas pistas: **Tomorrowland Speedway, Space Mountain, Blizzard Beach, Dinosaur, Pirates of the Caribbean, Jungle Cruise, Splash Mountain, Haunted Mansion e Big Thunder Mountain Railroad.**

SPLASH MOUNTAIN TRACK

Ganhe todas as nove bandeirolas correspondentes ao primeiro lugar.

RODOPIAR

Segurar **R1** e pressionar **Esquerda** ou **Direita**. O carro irá andar em círculos e os pneus traseiros começarão a fumegar. O fumo tornar-se-á verde, depois rosa e novamente verde. Depois do fumo mudar três vezes de cor, o carro começará a rodopiar fora de controlo.

FUR FIGHTERS

ARTWORK ESCONDIDO

Colocar o CD de jogo num PC para encontrar imagens dos vários níveis do jogo e das personagens no directório **"omake"**. Estas imagens podem ser usadas como fundos para o ambiente de trabalho.

METAL FAT IGUE

MODO CHEAT

Carregar em **Y** durante o jogo, depois inserir um dos seguintes códigos para activar o efeito correspondente:

EFEITO	CÓDIGO
MetaJoules ilimitados	lava
3 Combots	robôs
20 Tanques	panzer
20 carros com mísseis	missiles
Hover Trucks mais rápidos	time warp

JEREMY MCGRATH SUPERCORSS 2000

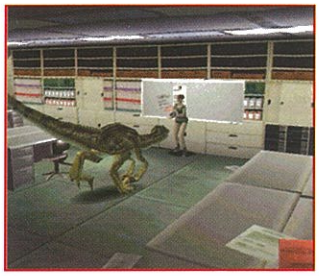
CORRER COMO JEREMY MCGRATH

Digite **MCGRATH** como o seu nome.

Truques

Dino Crisis

Fatos alternados
Termine o jogo para Regina ficar com os fatos de batalha e do exército. Termine o jogo pela segunda vez com sucesso para ficar com o fato antigo (homem das cavernas).



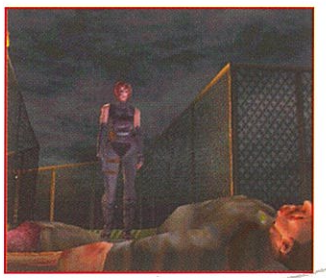
Lança-granadas
Termine o jogo três.
O lança-granadas com munições ilimitadas estará disponível no começo do próximo jogo.

Modo Operation: Wipe Out
Termine o jogo em menos de cinco horas.

Persianas
Dado que os dinossauros não podem passar através das persianas, deve usá-las para vantagem própria. Feche cada persiana depois de a atravessar. Desta maneira, se aparecer um dinossauro numa área especifica, ele não o pode atacar (a não ser, é claro, que esteja do mesmo lado do dinossauro...).

Poupe munições
Existem algumas áreas que iremos atravessar uma ou duas vezes durante todo o jogo. Matar os dinossauros nestas áreas é inútil e, mais importante, também é um desperdício de munições. Basta usar o dardo tranquilizante mais fraco e continuar em frente. Desta maneira, as munições estão disponíveis para quando precisar delas. Quando tiver granadas infinitas (completando o jogo três vezes com um grau normal de dificuldade já estabelecido), pode matar esses dinossauros sem desperdiçar munições.

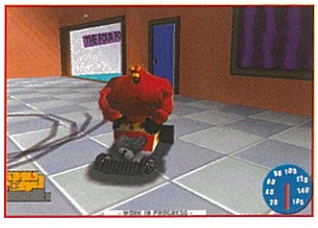
Pré-exibição do puzzle
Quando estiver num puzzle, antes de o alterar, puxe o botão. Não acontecerá nada, mas se olhar para as luzes coloridas, elas acender-se-ão na ordem necessária para resolver o puzzle.



South Park Rally

Banda sonora
Coloque o CD do jogo num leitor áudio de CDs. A banda sonora com 73 amostras de sons do jogo podem ser ouvidas nas faixas a partir da número 2. A canção que dá o nome ao jogo (South Park) pode ser ouvida na faixa número 10.

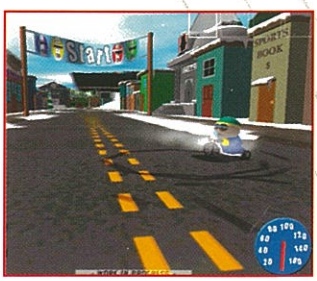
Completar facilmente as corridas
O truque seguinte funciona nas corridas **Rally Days 2, Read A Book Day, Halloween e Christmas Day**. Só tem que esperar no checkpoint e olhar para o radar. De seguida, ir de encontro aos outros corredores e ficar com o que eles transportavam. Depois, fazer marcha atrás para o checkpoint.



Corrida de Natal
As taças para fazer tartes podem ser encontradas atrás dos edifícios perto dos checkpoints 1, 3 e 4 e no caminho acima da água perto do checkpoint número 2.

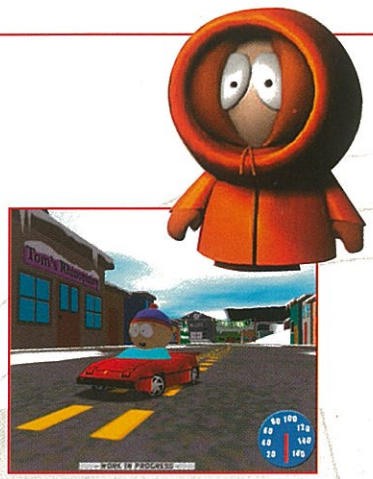
Corrida do dias das vacas
Uma vez apanhado o antídoto, vá para o celeiro two-story. Suba as escadas, siga para o peitoril onde está situada a garrafa Pinkeye. Os outros corredores ficarão nos degraus e correrão uns contra os outros, e nunca se irão dirigir para onde estiver. Pode ser aborrecido mas será melhor ficar no peitoril até conseguir ganhar.

Corrida da passagem de ano
Não siga o percurso especificado. Em vez disso, siga a pista que está para além dos limites traçados, apanhe a chave e ande em grande velocidade à volta da pista exterior. Também tem que continuar a apanhar as caixas amarelas visto poderem conter o Sr. Hankeys (são também de grande ajuda quando os outros corredores começam a disparar Sparkys e mísseis contra si).



Corrida do dia "read-a-book"
A maneira mais fácil para ganhar esta corrida é esperar em frente da área do posto de desistência até que um outro corredor apareça com as galinhas. Elas virão a correr contra si provocando uma mudança e fazendo com que tenha de correr para a área do posto de descanso. Repetir esta operação até que as dez galinhas desistam.

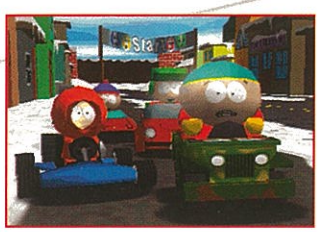
Corrida do dia de acção de graças
Ficar dentro ou perto da área com o touro a correr em volta da cerca. Esta área tem a maior quantidade de perus. Se aparecerem mais de



dois opositores fique perto do quarto de feno e apanhe todos os perus até que já não haja mais.

Localização das moedas extra

Rally days 1
Há uma fileira de vacas no caminho para o checkpoint 3. Em vez de dar uma volta completa, vá por trás do edifício vermelho, atrás das casas antes de chegar à praça da cidade.



Rally days 2
Na primeira ponte, vire à esquerda dos carris. Encontra-se no fim da linha férrea.

Valentines day
No final do **Big Gay Boat Ride**. Encontra-se na margem do rio antes da salão de baile.

Read a book day
No cimo dos degraus do cemitério.

Thanksgiving
No **Ring Jump**, no pneu que está na escadaria da sala.

Memorial day
Na borda do penhasco, no cimento rachado pelo laser.

Cow days
Na ponta sul do quarto que tem todo o feno.

Spring cleaning
No tanque cheio de detritos próximo do checkpoint 2.

Easter Egg Hunt
Perto do princípio, no rebordo direito da montanha.

Pink Lemonade
No corredor da carpete vermelha.

Independence Day
Perto do lado direito do edifício, no checkpoint 2.

Halloween
Por trás das árvores na área da cidade.

Christmas
Por trás do carro azul no parque de estacionamento, no checkpoint 3.

New Years Eve
No cilindro do outro lado do checkpoint 1, do Memorial Day Race.

MDK 2

Câmara Lenta
Inicie o jogo como Max, a seguir segure **R** e pressione **Cima** (4x).

Kurt usando boxers
Segure **L+R** e pressione **X** (2x), **Y, X**, no menu principal.

Personagens combinadas
Faça uma pausa no jogo, a seguir segure **L+R** e pressione **Cima, Baixo, Direita, Esquerda, A, Y, B, X, X+START** para jogar como uma personagem que é um pouco de Kurt, Max e Doutor Hawkins.

Câmara separadora
Faça uma pausa no jogo, a seguir segure **L+R** e pressione **B, A, B, A**.

Planos malucos da câmara
Faça uma pausa no jogo, a seguir segure L+R e pressione **A, B, A, B**.

Flatulências dadas pelo doutor Hawkins
Inicie o jogo como Doutor Hawkins e pressione **L+R+Esquerda+A**.

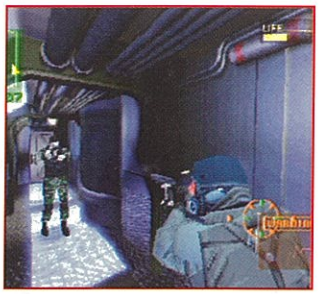
Pausa total do ecrã
Faça uma pausa no jogo e pressione **X+Y**.

Artworks e sons escondidos
Coloque o CD do jogo num PC para encontrar imagens JPG, sons WAV e faixas MP3 do jogo que está no directório **"mdk2"**.

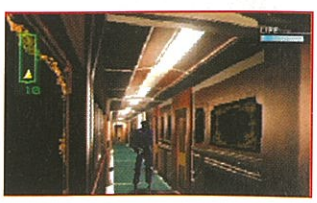
Banda sonora
Inicie a Dreamcast sem um disco para aceder ao leitor áudio de CDs. Insira o CD do jogo e ponha a tocar as faixas 2 e seguintes para ouvir as 31 músicas tecno do jogo.

Chase The Express

Vários finais
As suas acções irão afectar o percurso (ou o final) que irá tomar ao longo do jogo. Existe um total de sete finais diferentes e possíveis, sendo um dos quais o grande final. O melhor final que poderá alcançar é o cenário A, Paris, França.



Cenário A
No carro número 2 desactive as três bombas usando as suas imagens microfilme. Depois, regresse para o começo do carro 2 e suba a escada de mão. Passe pela próxima porta para além da ponte, mate o guarda e encontrará uma outra escada de mão. Conseguiu chegar até ao carro 1. Use a caixa de segurança no princípio do carro 1. Depois, apanhará o assault rifle que inclui um lança-granadas e respectivas munições. (É preciso espaço para ter estes itens - desfaça-se das suas pistolas mas guarde a cigarreira, os kits de vida e o disco.) Suba as escadas. Aí aparecerá um painel de controlo. Leia o memorando no painel de controlo. Dirija-se para o lado esquerdo do painel e rode o interruptor para separar o carro 1 do resto (isto deve ser feito para alcançar o cenário A).
Combine o assault rifle com as granadas incluídas para formar um lança-granadas e dirija-se para fora. Está uma bomba na parte dianteira do carro. Memorize o poema da cigarreira e desactive a bomba. Mason irá interceptá-lo com o seu helicóptero. Saque o seu lança-granadas e dispare contra ele até ser derrotado.



Age Of Empires 2: The Conquerors

Modo Cheat
Carregue em **Enter** durante o jogo e introduza um dos seguintes códigos para activar a função correspondente.

Efeito	Código
1000 comida	cheese steak Jimmy's
1000 ouro	robin hood
1000 pedra	rock on
1000 madeira	lumberjack
Automóvel Cobra	how do you turn this on
Controlar a natureza	natural wonders
Destruir os inimigos	black death
Construção rápida	aegis
Cães voadores	woof woof
Mapa completo	marco
Derrota imediata	resign
Vitória imediata	i r winner
Matar opositor 1	torpedo 1
Matar opositor 2	torpedo 2
Matar opositor 3	torpedo 3
Matar opositor 4	torpedo 4
Matar opositor 5	torpedo 5
Matar opositor 6	torpedo 6
Matar opositor 7	torpedo 7
Matar opositor 8	torpedo 8
Pequeno macaco	furious the monkey boy
Tirar o fog of war	polo
Unidade sabotadora	to smithereens
Suicídio	wimpywimpywimpy
Aldeão rápido, alto e inútil	i love the monkey head

Truques

Daikatana

Modo Cheat

Inicie o jogo com a linha de comandos **+set console 1**. Clique em ~ para mostrar a consola e, de seguida, escreva **cheats on** para ter acesso ao modo Cheat. Depois, comece um novo jogo usando o comando **MAP E1M1A** na consola. A seguir, clique novamente em ~ para chamar mais uma vez a janela da consola e inserir nela um dos códigos seguintes para activar a função correspondente. Se se alcançar um outro nível, os códigos serão automaticamente desactivados pelo que deverão ser reactivados. Contudo, não será necessário recomeçar o jogo – basta inserir os códigos.

Efeito	Código
Desactivar os códigos	cheats 0
Captura de ecrã	screen shot
Invencibilidade	god
Saúde adicional	health <100 ou mais>
Aumentar o poder	boost power
Aumentar o ataque	boost attack
Aumentar a velocidade	boost speed
Vitalidade em crescimento	boost vitality
Aumentar todos os atributos	boost all
Escolher as armas	weapon_give _<1-10>
Arma nova no Episódio 1	weapon_give_gashands
Munições ilimitadas	g_unlimited_ammo 1
Matar todos os monstros	massacre
Comportamento agressivo	rampage
Invisibilidade	notarget
Modo No clipping	noclip
Alternar os três modos da câmara	cam_toggle
Alternar todos as personagens do nível	cam_nextmon
Alternar os companheiros do nível	cam_next sidekick
Mudar velocidade do jogo (1.0 é o normal)	time scale <speed>
Seleccionar o nível	change level <level name>
Seleccionar o servidor	connect <server>
Mensagens dos programadores	developer <1 ou 0>
Mostrar os frames por segundo	r_speeds <1 ou 0>
Alternar iluminação de superfícies	r_fullbright <1 ou 0>
Listar todos os comandos da consola	cmdlist

Número de armas

Utilize um dos seguintes números com o código **WEAPON_GIVE_**.

Arma	Número
Episódio 1	
Gashands	1
Ion Blaster	2
C4 Vitzatergo	3
Shotcycler	4
Sidewinder	5
Shockwave	6
Daikatana	7
Episódio 2	
Disc of Deadalus	1
Venomous	2
Sun Flares	3
Hades Hammer	4
Poseidon's Trident	5
Eye of Zeus	6
Daikatana	7
Episódio 3	
Silverclaw	1
Bolter	2
Stavro's Stave	3
Ballista	4
Wyndax's Wisp	5
Nharre's Nightmare	6
Daikatana	7
Episódio 4	
Glock 2020	1
Slugger	2
Kineticore	3
Ripgun	4
Novabeam	5
Metamaser	6
Daikatana	7

Nomes dos níveis

Utilize o nome dos níveis com os códigos **changelevel** ou **map**.

Localização	Nome nível
Marsch 1	E1M1A
Marsch 2	E1M1B
Marsch 3	E1M1C
Sewer System 1	E1M2A
Sewer System 2	E1M2B
Solitary 1	E1M3A
Solitary 2	E1M3B
Crematorium 1	E1M4A
Crematorium 2	E1M4B
Crematorium 3	E1M4C
Processing 1	E1M5A
Processing 2	E1M5B
Icelab 1	E1M6A
Icelab 2	E1M6B
Icelab 3	E1M6C
Vault 1	E1M7A
Vault 2	E1M7B
Lemnos Isle 1	E2M1A
Lemnos Isle 2	E2M1B
Lemnos Isle 3	E2M1C
Catacomb 1	E2M2A
Catacomb 2	E2M2B
Catacomb 3	E2M2C
Athens 1	E2M3A
Athens 2	E2M3B
Athens 3	E2M3C
Acropolis 1	E2M4A
Acropolis 2	E2M4B
Acropolis 3	E2M4C
Acropolis 4	E2M4D
Acropolis 5	E2M4E
Lair of Medusa 1	E2M5A
Lair of Medusa 2	E2M5B
Lair of Medusa 3	E2M5C
Lair of Medusa 4	E2M5D
Lair of Medusa 5	E2M5E
Plague Village 1	E3M1A
Plague Village 2	E3M1B
Plague Village 3	E3M1C
Passage 1	E3M2A
Dungeon 1	E3M3A
Dungeon 2	E3M3B
Dungeon 3	E3M3C
Wyndrax Tower 1	E3M4A
Wyndrax Tower 2	E3M4B
Crypt of Nharre 1	E3M5A
Gharroth's Throne 1	E3M6A
Alcatraz 1	E4M1A
Alcatraz 2	E4M1B
Alcatraz 3	E4M1C
Beneath the Rock 1	E4M2A
Beneath the Rock 2	E4M2B
Tower of Crime 1	E4M3A
Tower of Crime 2	E4M3B
Tower of Crime 3	E4M3C
Mishima Labs 1	E4M4A
Mishima Labs 2	E4M4B
Mishima Labs 3	E4M4C
Mishima's Hideout 1	E4M5A
S.E.A.L. Trainning Center 1	E4M6A
S.E.A.L. Trainning Center 2	E4M6B
S.E.A.L. Trainning Center 3	E4M6C

The Misadventures of Tron Bonne

Alternar as cores para o Gustuff

Na área do laboratório, fale com o **número 2**, receba dele o estojo de pintura e leve-o ao **número 36**, na sala de Tron. Se só agora é que está a começar o jogo ainda não tem esta sala.

Dinheiro fácil

Existe uma maneira fácil de ter dinheiro no nível onde deve recolher animais de quinta. Em vez de se apressar para recolher os animais, elimine as aves robôs. Uma maneira

de fazer isto é atingir um de longe. Quando investir sobre si, desvie-se dele e comece a destruí-lo. Depois, use a sua fechadura automática para fazer pontaria contra ele e recomece a disparar. Repita a operação as vezes que forem necessárias. Quando aparecer o bot-bird, envie o seu próprio bot para o recolher. Quando forem vendidas, cada ave renderá 500 zenny e voltarão sempre.
Vá para o nível onde tem que encontrar a lágrima de Diana e continuar a lutar contra todos os Reverbots. Volte para o Gesselshaft e continue a recolher os zenny deixados quando os Reverbots foram mortos. Quando estiver neste nível tem de apanhar a bazuca para deitar abaixo as paredes com rachas.

Dark Reign 2

Seleccionar a missão

Inicie o jogo com a linha de comando **-cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"**. Uma vez o jogo carregado, seleccione **Tools** e **Load**.
Escolha uma missão e a seguir clique em **Tools** e **Play Mission**.

Test Drive 6

Modo Cheat

Para obter o efeito que deseja, introduza um dos códigos seguintes.

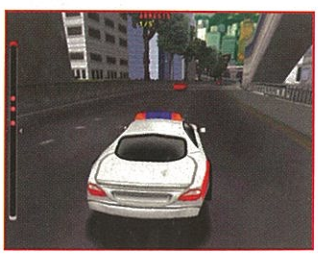
Efeito	Código
Todos os carros	DFGY
Todos as pistas	ERDRTH
Todas as pistas em Quick race	CVCVBM
Nenhuma pista em Quick race	OCVCVBM
Pistas mais curtas	QTFHYF
Todos os desafios	OPIOP
Nenhum desafio	OPOIOP
Desactivar os tempos de checkpoint	FFOEMIT
Activar os tempos de checkpoint	NOEMIT
Parar o modo The Bomber	RFGTR
Ganhar 6,000,000$	AKJGQ

Meio alternativo para parar o modo The Bomber

Apanhe todos os transgressores nas pistas de Paris, Roma, Nova Iorque, Hong Kong e Londres, no modo **Cop Chase**.

Manter-se na pista

Quando faz uma curva apertada a alta velocidade, muitas vezes sai para fora da pista e perde velocidade e, assim, arrisca-se a perder o lugar na corrida. Para evitar que isto aconteça, trave a fundo no meio da curva, até sentir que começa a derrapar. Não entre em pânico. Quando começar a derrapar, acelere outra vez para recuperar o controlo do automóvel. Endireite o carro e pode chegar à velocidade máxima mais depressa do que se mantivesse a mesma velocidade ao longo de toda a curva.



Vampire: The Masquerade Redemption

Modo Cheat

Inicie o jogo com a linha de comando **-console**. Clique em ~ para mostrar a consola no modo para um jogador. Para obter um dos efeitos que se seguem, introduza o código correspondente.

Efeito	Código
Acrescentar experiência à personagem seleccionada	xp <número>
Acrescentar dinheiro a todo o grupo	cash <número>
Ressuscitar a personagem seleccionada	revive
Ferir-se a si mesmo	damage me
Desactivar a IA dos inimigos e do seu grupo	ai
Mostrar o progresso	advancement
Mostrar os comandos da consola	commands
Mostrar o número de frames	framerate 1
Mostrar a informação do acontecimento	totals
Lançar ataques dos pés das personagens	emit <número do ataque>

Corpo paralisado, mas ainda pode andar	freeze
Entrar em modo Frenzy	frenzy me
Activar invencibilidade	god 1
Desactivar invencibilidade	god 0
Esconder o número de frames	framerate 0
Saltar para uma posição indicada	jump <nome do nível
Fazer aparecer um caixão em qualquer sítio	vault
Envenenar-se a si mesmo	poison me
Retirar o dinheiro de todo o grupo	dropcash <quantidade>

Personagens seleccionadas ganham dois níveis em todas as disciplinas	addalldisciplines
Determinar número máximo de fps	maxfps <framerate>
Mudança das formas de volta para o normal	shapeshift
Mudança de forma para a criatura indicada	shapeshift <creature number>
Classificar a listagem dos itens	pack
Adicionar o item indicado	addthing <item name>
Espetar uma estaca em si mesmo	stakme
Morte verdadeira sem poder ressuscitar	killme
Munições ilimitadas	freeammo
Usar as disciplinas sem custo de sangue	freecasting
Ver os créditos	endgame
Transformar um humano num vampiro	embraceme

ECW Anarchy Rulz

Fatos alternativos

Pressione **L1**, **L2**, ou **R2** enquanto escolhe uma personagem.

Lutador ao acaso

Pressione **R1** no menu de selecção de personagem.

Modo Pés Grandes

Ganhe o cinturão de pesos pesados, na dificuldade difícil, com o lutador "Little" Spike Dudley.

Modo Mãos Grandes

Ganhe o cinturão de pesos pesados, na dificuldade difícil, com o lutador Super Crazy.

Modo Cabeça Grande

Ganhe o cinturão de pesos pesados, na dificuldade difícil, com o lutador Simon Diamond.

Modo sem Cabeça

Ganhe o cinturão de pesos pesados, na dificuldade difícil, com o lutador New Jack.

Bimbo Cao®

BIT GAMES

COLECCIONA OS 20 BITS-AUTOCOLANTES METALIZADOS!!

E ESCOLHE OS TEUS VIDEOJOGOS GAMEBOY, PLAYSTATION, DREAMCAST!!

PARA GANHARES UM DOS TEUS JOGOS PREFERIDOS, ENVIA 3 BITS-PONTOS ATÉ 6 JANEIRO.
(VÊ NAS EMBALAGENS BIMBOCAO)